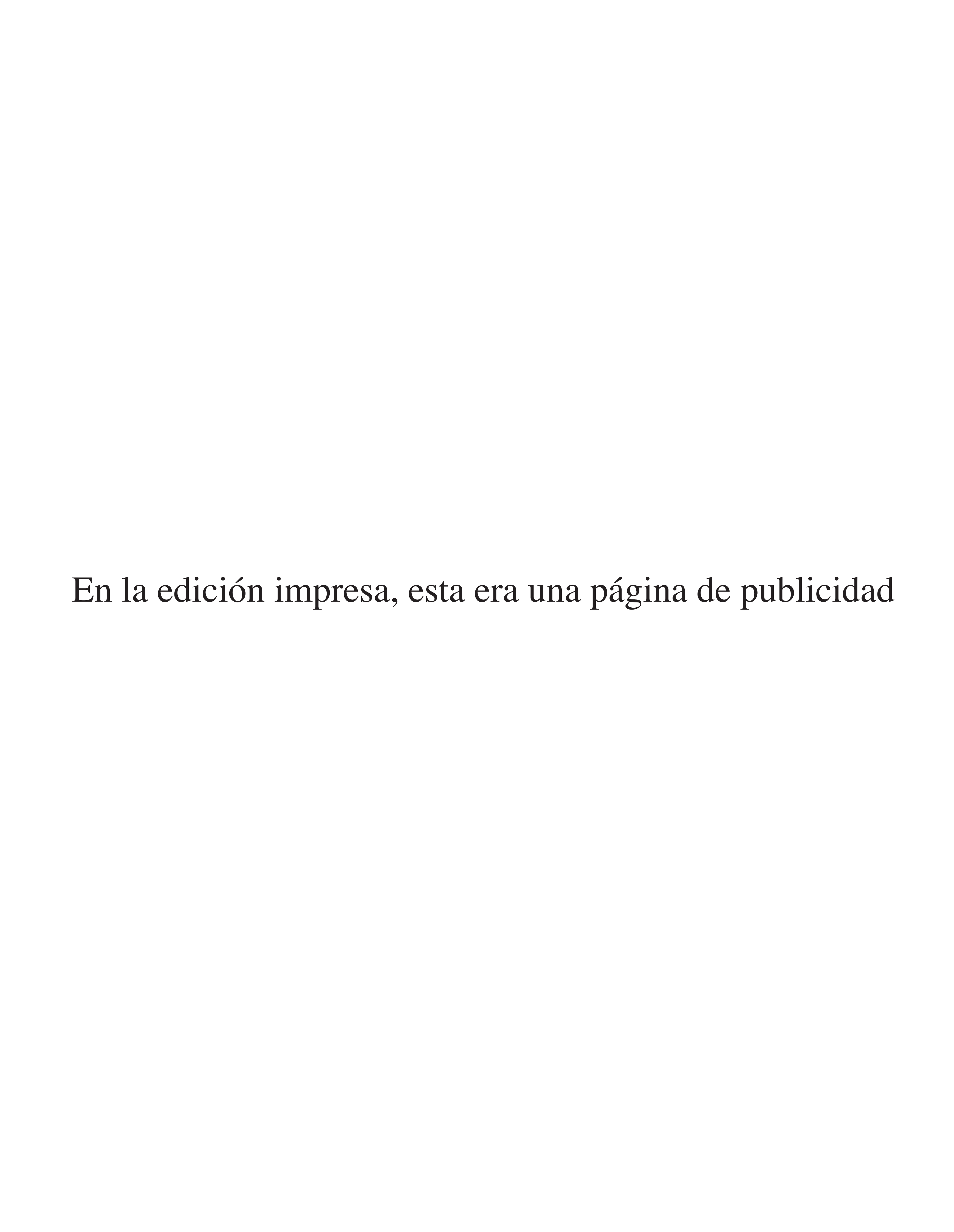
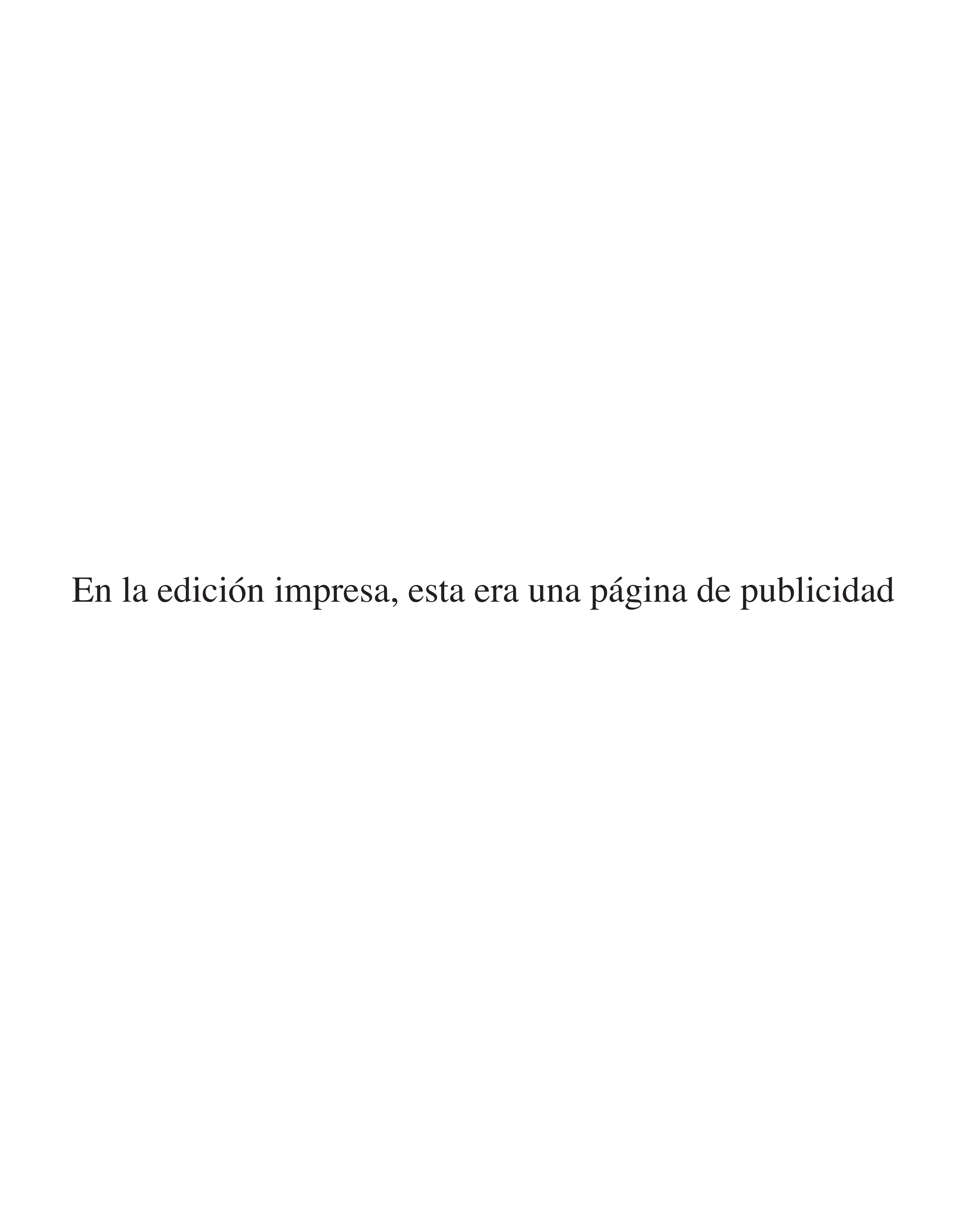
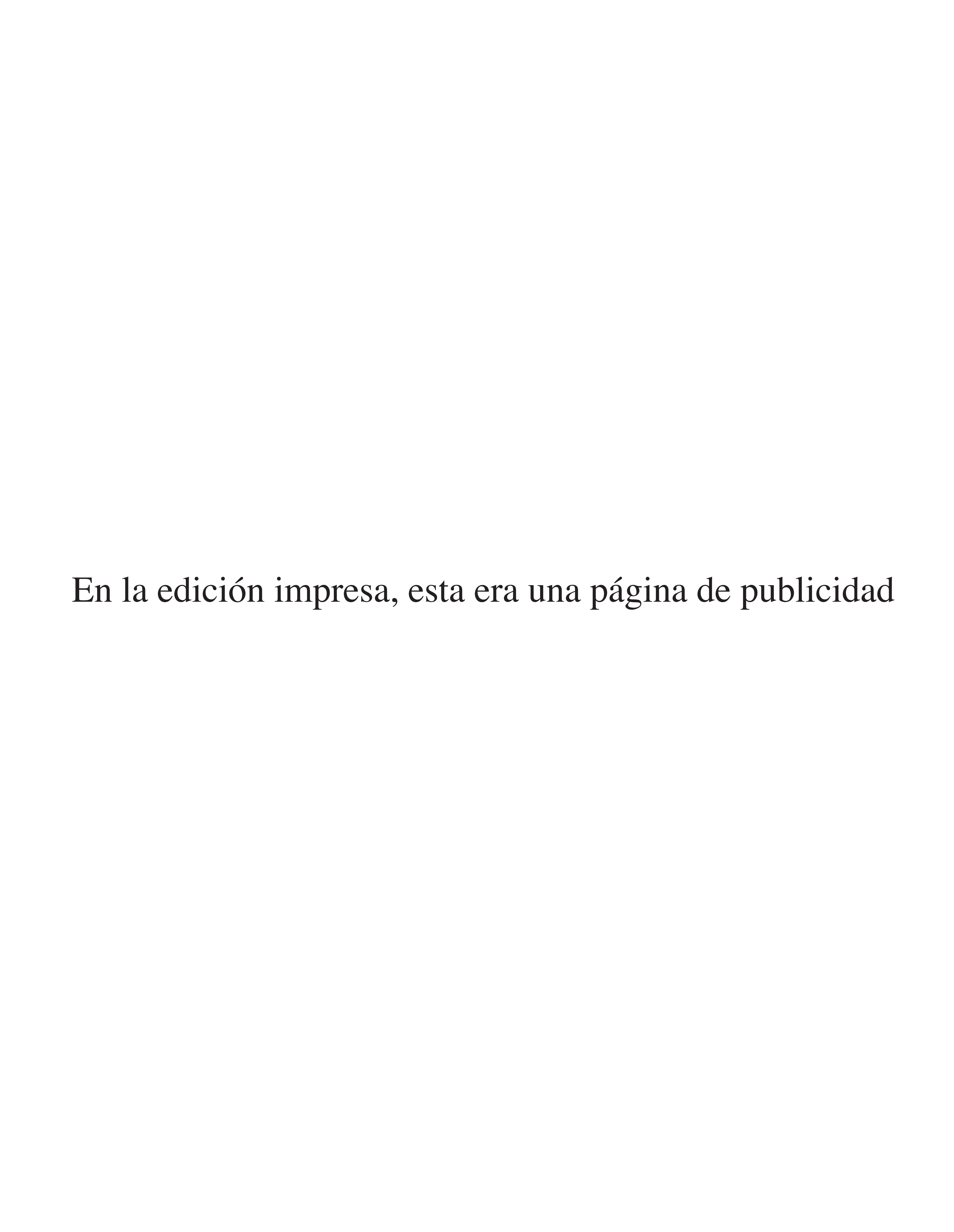


TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS
LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE
Micromanía
PORTUGAL 3,95€
3'95€
¡¡PREVIEW EXCLUSIVA!!
UNREAL II
THE AWAKENING
El espectáculo de la acción
¡¡ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL!
SIMCITY 4
Conviértete en el alcalde del año
¡¡AMPLIARÁS TU COLECCIÓN!!
La lista definitiva
¡¡10 bombazos para 2003!!
Previews, Reviews Guías y Trucos para más de
50 juegos
¡¡TENEMOS LA PRIMERA VERSIÓN!!
RAVEN SHIELD
Llega lo mejor de Tom Clancy
ESTE MES 7 DEMOS
2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc
¡¡LLEGA AL FINAL!!
Todos los secretos de
SIM CITY 4,
MOH: SPEARHEAD
Y 007 NIGHTFIRE
8 424094 820313 00097
AÑO XIX
Número 97
HOBBY PRESS



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Futuro ¿perfecto?

Los primeros días del nuevo año han pasado. Y tras el vendaval de juegos previo a la navidad, como era de esperar, llega el momento de la calma chica. Esta tendencia, en todo caso, parece realmente pasajera, pues las perspectivas que 2003 nos ofrece, en cuanto a número y calidad de nuevos títulos, se antojan más que apetecibles.

Era también inevitable que en Micromanía quisiéramos ofrecerte un adelanto de lo más jugoso que te vas a encontrar en los próximos doce meses, así que tras indagar, confirmar y especular con las previsiones de lanzamientos que todas las compañías tienen para este año recién estrenado, hemos preparado La Lista. Nuestra Lista. Tu Lista. La relación de los, en nuestra opinión, juegos imprescindibles en toda colección para el nuevo año. Por supuesto, esta lista conlleva el riesgo de equivocarse y encontrarnos que, a la hora de la verdad, con alguno de los juegos que hemos seleccionado como imprescindible tengamos que aplicar eso de "mucho ruido y pocas nueces". Como tal lo asumimos, aunque en la certeza de que con la experiencia de dos décadas viendo juegos no es fácil que nos la den con queso.

> **"Las perspectivas de grandes juegos para 2003 son realmente buenas"**

Sólo te recomiendo que eches un vistazo al reportaje de este mes, y decidas por ti mismo si crees que estamos en la buena línea al recomendarte los juegos que se presentan como realmente merecedores de tu atención. Quizá el futuro, después de todo, no sea tan perfecto desde tu punto de vista como puede parecer por esta lista de imprescindibles, pero que tiene buena pinta, te lo garantizo.

Pero como un año da mucho de sí y pueden pasar aún muchas cosas, vamos a lo práctico, a lo más inmediato. En este número que tienes en tus manos vas a encontrar artículos que te anticipan alguno de esos grandes juegos que están al caer. Sin ir más lejos, «Unreal II: The Awakening». Sí, lo hemos jugado (no, no en su versión final, que ya me hubiera gustado; pero casi), y te aseguro que va a ser una verdadera joya. Aunque quizá lo tuyo no sea la acción, por lo que puedes revisar el análisis de «SimCity 4», el de «Hearts of Iron», o la preview de «Rise of Nations», por poner algún ejemplo. Así que disfruta de este número.

No quiero despedirme hasta el próximo mes sin darte las gracias, a todos vosotros, por la avalancha de votos que estamos recibiendo para elegir al mejor juego de 2002. Como ya te comenté, sólo tú puedes decidir.

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, C. Vidal, G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

5 /2003

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG

Sumario
CONTENIDOS

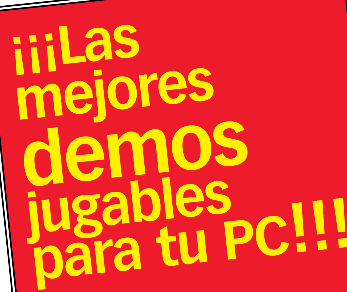
ESTE MES...



MEDAL OF HONOR:SPERHEAD. Os revelamos las claves para el asalto final a la cancillería del Tercer Reich.



UNREAL II THE AWAKENING. Avanzamos en exclusiva amplia información de Unreal II.

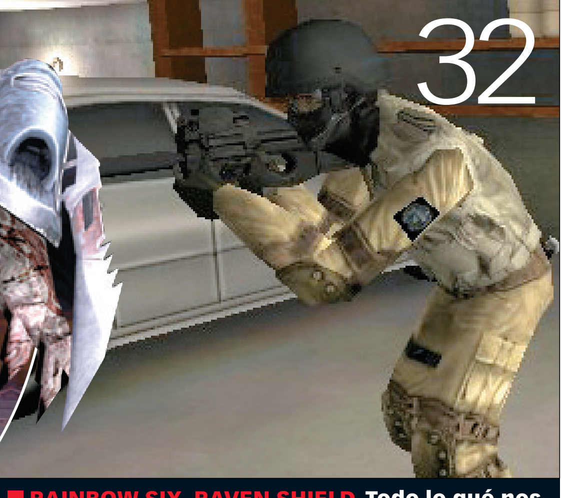




¡¡Más de 1 Giga de información con 7 Demos Jugables, especiales, actualizaciones, utilidades y mucho más...!!!

48

■ LOS MEJORES JUEGOS DEL 2003. Descubre todos los juegos que están llamados a ocupar un lugar entre los mejores del presente año.



32

■ RAINBOW SIX, RAVEN SHIELD. Todo lo qué nos aguarda este nuevo título de táctica y acción.



64

■ SIMCITY 4. Analizamos la nueva entrega de uno de los grandes del género estrategia.



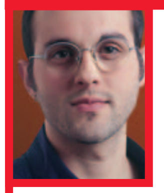
104

■ JAMES BOND 007 NIGHTFIRE. En esta solución revelamos todo aquello que necesita saber el inmortal 007 y que no está al alcance de su peculiar encanto.

Índice por juegos

Sección/Pág

Desde la redacción



Nacho Cuezva

Punto de encuentro

«Myst» es una de las aventuras gráficas más vendidas de todos los tiempos (12 millones de ejemplares vendidos avalan esta afirmación), pero no despierta las simpatías de los jugadores más avezados. Éstos le achacan la escasa libertad de movimientos que permite, así como la extrema dificultad de algunos puzzles, cuya solución no siempre parece regida por los cánones de la lógica. Quizás «Uru», con su motor 3D en tiempo real y el feedback constante entre programadores y usuarios, consiga por fin poner de acuerdo a la crítica y el público.



■ Puzzles, fantasía y misterio se dan cita en un mundo persistente en 3D y generado en tiempo real, creado por el equipo responsable de la serie «Myst».

■ Por primera vez en un «Myst» manejamos a un alter ego digital desde una perspectiva en tercera persona.

Mundo persistente online inspirado en «Myst»

Libertad para todos

El universo «Myst» se expande hasta límites insospechados con esta versión online, que utiliza un motor gráfico 3D en tiempo real que permite al jugador una libertad total de movimientos.

▶NUEVOS JUEGOS ▶CYAN WORLDS, UBI SOFT ▶PC ▶AVENTURA ▶FINALES 2003

Cyan worlds, los creadores de juegos como «Myst» o «Riven» están desarrollando un mundo persistente inspirado en su saga más popular. Su título es «Uru: Online Ages. Beyond Myst» y se trata de una aventura en tercera persona en la que visitaremos mundos de fantasía desbordante, tan detallados como los que vimos en «Myst», pero generados en tiempo real. Cinco años llevan trabajando los chicos de Cyan Worlds en la tecnología que sustenta «Uru», que nos permitirá explorar libremente los distintos escenarios (tan detallados como siempre), sin las limitaciones impuestas por el uso de entornos prerrenderizados. «Uru» aprovechará la rapidez de la banda ancha para funcionar y sus creadores prometen actualizaciones constantes en los contenidos y en el argumento, para ofrecer una experiencia inmersiva incomparable. El argumento nos translada a un mundo en el que la humanidad se enfrenta a la raza D'ni por la supervivencia. «Uru» promete revolucionar la comunidad de juegos online al introducir por primera vez una utilidad que permite la comunicación vocal entre jugadores en tiempo real. El periodo de beta testing ya ha comenzado, pero el juego no saldrá a la venta hasta finales del presente año.



■ Los escenarios serán tan espectaculares como en anteriores entregas de la saga «Myst».



Elige un país para ser el dueño del mundo, si es que puedes conseguirlo.

Estrategia táctica a escala mundial

Juegos de guerra

▶NUEVOS JUEGOS ▶GMX MEDIA ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶OTOÑO 2003

La compañía GMX Media está preparando un nuevo juego de estrategia para aquellos que buscan gestión a escala mundial. Ambientado en un escenario tan real como el globo terráqueo, «Global Power» nos obliga a asumir el gobierno de un país. Se trata de algo más que un juego militar, ya que exige al jugador que use los recursos demográficos, políticos, económicos y bélicos (incluso podemos echar mano del servicio secreto) para conseguir sus objetivos. De hecho, no llegaremos lejos sin manejar adecuadamente estos factores. «Global Power» se precia de tener la base de datos más extensa, diseñada específicamente para un juego de estrategia.



Afortunadamente, los usuarios de PC también tendremos nuestra ración de «Red Faction II», servida esta vez por el equipo de Outrage.

La segunda parte de «Red Faction», confirmada

Destrúyelo todo

▶NUEVOS JUEGOS ▶OUTRAGE, THQ ▶PC, XBOX, PS2, GC ▶ACCIÓN ▶MARZO 2003

Los amantes de los juegos de acción celebramos estos días la confirmación oficial por parte de THQ de las versiones para PC, Gamecube y Xbox del juego «Red Faction II». La continuación de este arcade subjetivo y futurista, con un argumento próximo al de la película "Desafío Total", estaba prevista exclusivamente para la consola PS 2 de Sony. Finalmente, los usuarios de PC podremos disfrutar de una versión desarrollada específicamente para computadoras que, aunque tendrá un desarrollo exacto al de otras versiones, ofrecerá personajes y mapas exclusivos, y mayor resolución en las texturas. «Red Faction II» empleará una versión mejorada del motor gráfico Geo-Mod, que permite la deformación indiscriminada del entorno en tiempo real.

Táctica bélica programada en España

Estrategia se escribe con Ñ



Las batallas más importantes de la 2ª Guerra Mundial están presentes.

▶NUEVOS JUEGOS ▶LEGEND STUDIOS ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶OTOÑO 2003

«War Times» es el primer proyecto de Legend Studios, una compañía foránea que intenta hacerse un nombre en el panorama internacional. El juego, que aprovecha las mejores virtudes de programas como «Warcraft», «Command & Conquer» o «Age of Empires». «War Times» puede ser definido como un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

Juego de acción inspirado en el juego de tablero

Matar o morir

▶NUEVOS JUEGOS ▶NOVALOGIC, FRIENDWARE ▶PC ▶ACCIÓN ▶MARZO 2003

Imagina un futuro apocalíptico en el que el más fuerte impone su ley. La supervivencia es lo único que importa, en un mundo dominado por corporaciones extremadamente violentas. Mercenarios, ex-militares y bandas callejeras combaten contra el poder establecido en «Devastation», el último juego producido por Novalogic. Se trata de un juego de acción por equipos concebido para un solo jugador, que se sustenta sobre una versión modificada del motor «Unreal II».



Espectaculares gráficos y mucha jugabilidad en un arcade subjetivo.

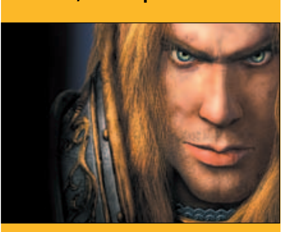
Última hora

UBI SOFT ha publicado un parche que soluciona los problemas de compatibilidad que planteaba «Torero» con los controladores nVidia Detonator 4X.XX en las diferentes versiones de Windows. Podéis encontrarlo en el CD incluido en este número de Micromanía.

ATLANTIS es el título del pack gratuito que Microsoft y Blue Fang han desarrollado para «Zoo Tycoon». Este pack incluye distintos elementos relacionados con el hábitat oceánico. Podéis descargarlo desde la página web: www.zootycoon.com

HIGH SCORE es el título del libro que recientemente ha publicado Mc Graw Hill, en el que Rusel Demaria y Johny L. Wilson sintetizan la historia de los videojuegos, desde los primeros prototipos hasta la época actual, en un lujoso volumen ilustrado.

BLIZZARD está preparando una expansión para su exitoso «Warcraft III». Aún no se conocen detalles de la misma, salvo que se está diseñado internamente y que, con algo de suerte, podremos jugarla este año.



DRACULA UNLEASHED es una película interactiva en DVD desarrollada por Infinite Ventures e inspirada en los míticos juegos de Viacom. Incluye 90 minutos de escenas de vídeo originales, y funciona en todo tipo de reproductores de DVD.

Breves

STRIKE FORCE y Jolt Entertainment están desarrollado el primer mod para «Unreal Tournament 2003». Este mod Estará ambientado en la actualidad y enfrentará a policías especiales contra terroristas.

ACTIVISION acaba de anunciar la primera expansión para «Medieval: Total War». Su título será «Viking Invasion» y ofrecerá ocho nuevas facciones para conquistar las islas británicas.

DRIVER 3 llegará a nuestras manos en los próximos meses. Reflections, la compañía responsable de las dos primeras entregas, desarrollará el juego a partir del motor «Stuntman».

ARUSH ENTERTAINMENT está desarrollado junto con Groove Games una serie de juegos inspirados en el universo Playboy y en la figura de su creador, el inefable Hugh Hefner.

Un arcade pensado para multijugador, en el que 128 jugadores podrán compartir una misma partida, a través de servidores especiales.

Acción por equipos en un arcade online en 3D

Soldado de Fortuna

▶NUEVOS JUEGOS ▶WINGS SIMULATIONS, JOOWOOD ▶PC ▶ACCIÓN ▶OTOÑO 2003

La compañía especialista en simulaciones militares Wing Simulations prepara un nuevo juego de acción táctica online titulado «Soldner: Secret Wars». En el año 2010, los gobiernos libran sus guerras en la sombra, contratando cuerpos de mercenarios expertos. En «Soldner» el jugador controla a uno de estos grupos (formado por soldados, vehículos ligeros armados, helicópteros y aviones de despegue vertical) que debe cumplir arriesgadas misiones de lucha antiterrorista. «Soldner» está pensado para ser compartido en equipo por hasta 32 jugadores (sus creadores prometen un tope de 128, pero sólo a través de servidores especiales) y sus niveles incluirán numerosos elementos que obligan a coordinar los esfuerzos entre los distintos miembros del equipo. El juego incluye un complejo sistema de diplomacia y un motor de destrucción en entornos de juego, capaz incluso de simular los efectos de una explosión nuclear.

La acción coordinada entre jugadores será imprescindible para triunfar en un ambiente de guerra total.

Acción 3D sobre ruedas

Locos del volante

▶NUEVOS JUEGOS ▶GRIN INC, SIGULARITY ▶PC ACCIÓN ▶PPIOS 2003



Conduce a lo «Mad Max» en este juego rápido y espectacular.

Bandits» es un juego de acción sobre cuatro ruedas ambientado en escenarios post-apocalípticos e inspirado en clásicos de la talla de «Road Blasters». Como si de una película de Mad Max se tratara, en «Bandits» conducimos un todoterreno blindado y equipado con armamento de todo tipo, por paisajes yermos (desérticos, nevados, etc) representados en 3D con todo lujo de detalles. Los objetivos a cumplir en las 20 misiones de la campaña individual serán muy diversos (asalto al tren del dinero, duelos de coches, ataque contra camiones cisterna o, simplemente, destruir a cualquier miembro del clan rival que se cruce en nuestro camino.

«Far Cry» no sólo posee un motor 3D fantástico. El juego promete una jugabilidad sobresaliente.

Innovador arcade producido en Alemania

Grita mientras puedas

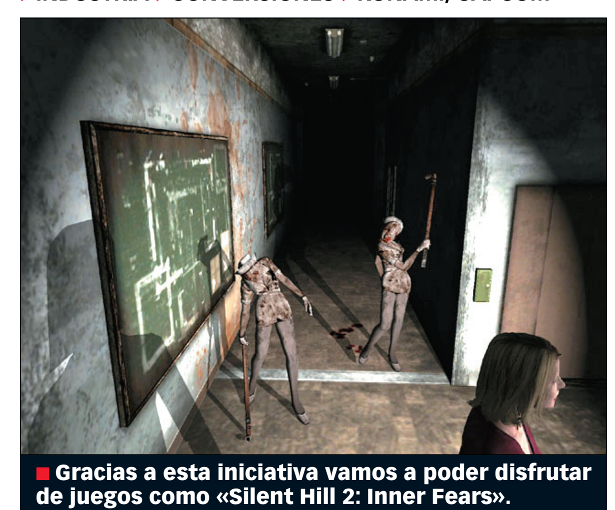
▶NUEVOS JUEGOS ▶CRYTEK, UBI SOFT ▶PC, XBOX ▶ACCIÓN ▶OTOÑO 2003

Desde Alemania llega un juego que pretende redefinir el género de los arcade en primera persona. Su título es «Far Cry» y sus creadores, Crytek, han decidido huir de las convenciones para ofrecer un sistema de juego abierto, en el que podamos hacer todo lo que imaginemos sin limitaciones de ningún tipo. Esto lo consiguen con un sistema físico a prueba de errores y dotando a los enemigos de una IA realmente avanzada y no predefinida, capaz por tanto de responder inesperadamente a nuestras acciones. El modelo en que se inspiran los programadores de Crytek es «Halo», así que no faltarán batallas campales, espectaculares despliegues ni situaciones de intenso peligro. Dispondremos además de un buen número de vehículos que pilotar, como humvees, buggies o jeeps, y de un arsenal a la altura de las circunstancias. «Far Cry» ha sido construido con el motor Cryengine, desarrollado por la compañía para este proyecto y que, a la vista de los estupendos resultados, ya están licenciando para otros programas.

Konami y Capcom convierten a PC sus mejores juegos

¡Ya era hora!

▶INDUSTRIA ▶CONVERSIONES ▶KONAMI, CAPCOM



■ Gracias a esta iniciativa vamos a poder disfrutar de juegos como «Silent Hill 2: Inner Fears».

Los rumores eran ciertos. Después de oír el clamor de sus fieles, grandes productoras de videojuegos de la talla de Capcom o Konami han decidido convertir sus títulos más afamados a formato PC. Estos supone que pronto podremos disfrutar de juegos exclusivos hasta el momento para los afortunados poseedores de una Playstation 2 (debido al inevitable contrato de exclusividad exigido por Sony), como puedan ser «Metal Gear Solid 2: Substance», «Silent Hill 2: Inner Fears» (Konami), «Dino Crisis 2» o «Megaman X6» (Capcom). Buena prueba de ello es la imagen que os ofrecemos y que pertenece a la versión para compatibles de «Silent Hill 2», el terrorífico juego cuya versión de PS2 ha cosechado premios y alabanzas en todo el mundo. Sin duda el aspecto es inmejorable, o al menos realmente fiel respecto al juego original.

Versión remozada de la GBA

Mejora lo presente

▶INDUSTRIA ▶NINTENDO ▶GBA SP ▶28 MARZO 2003

Nintendo ha sorprendido a propios y extraños presentando en sociedad la Gameboy Advance SP, una versión mejorada de la consola portátil que lanzó el pasado año. Nintendo ha dotado a la consola de un novedoso y atractivo diseño rectangular, idóneo para ser transportado en cualquier bolsillo, presentado en tres colores metalizados (plata, negro y azul). Los problemas de visibilidad que presentaba el display de la Gameboy original han sido solucionados mediante la incorporación de una pantalla abatible retroiluminada, y la inclusión de una batería recargable de Iones de Litio, similar a las de los teléfonos móviles, ofrece a los jugadores más de 10 horas de juego continuado con iluminación.

Los **más** esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Para no variar, se retrasan juegos como «Unreal II», «Splinter Cell» , «Pro Race Driver», «Colin Mc Rae Rally 3» o «Halo». Otros juegos como «Project I.G.I. 2» mantienen la fecha de lanzamiento estipulada, aunque es probable que se retrasen.

PARRILLA DE SALIDA

Unreal II: The Awakening

▶FEBRERO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES

Como no, «Unreal II» cosecha un nuevo retraso y, según parece, saldrá a lo largo del presente mes.

Splinter Cell

▶FEBRERO 2003 ▶ACCIÓN/ESTRATEGIA ▶PC, XBOX ▶RED STORM, UBI

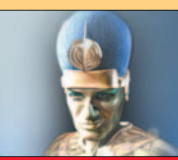
Los retrasos también han afectado al programa estrella de Red Storm para 2003, cuyo lanzamiento se va hasta febrero.

Project I.G.I. 2

▶FEBRERO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶INNERLOOP, CODEMASTERS

Aunque desde Codemasters se asegura que «I.G.I. 2» saldrá a la venta en breve, mucho nos tememos que finalmente su lanzamiento será pospuesto.

Praetorians



▶FEBRERO 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN

Pyro suele ser puntual, así que en este mes podremos disfrutar de las luchas entre romanos, egipcios y bárbaros en este sensacional título de estrategia.

CALENTANDO MOTORES

Lara Croft. Tomb Raider: The angel of Darkness

▶MARZO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶CORE DESIGN, EIDOS

Ya falta menos para volver a jugar con nuestra querida Lara que, por muy impuntual que se haya vuelto, no deja de ser la más hermosa.



Pro Race Driver

▶ABRIL 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC, PS2 ▶CODEMASTERS

La primera impresión es buena, pero tendremos que esperar unos meses más para poder disfrutarlo.

Colin McRae Rally 3



▶MAYO 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN

No hay cambios en la fecha de lanzamiento de «Colin McRae Rally 3», que no verá la luz hasta la próxima primavera.

Doom III



▶VERANO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN

Si todo sigue como está previsto, la revolución de los juegos de ordenador para PC llegará en verano.

EN BOXES



Commandos III

▶OTOÑO 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN

Un título ya mítico en la historia del videojuego y del software patrio, que ya va por su tercera entrega. Nuevas misiones y escenarios interactivos son los grandes alicientes de este juego de estrategia ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

Halo: Combat Evolved

▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT

Acción futurista transferida por gentileza de Gearbox desde la versión Xbox hasta la pantallas de nuestros PCs.

Black and White 2

▶DICIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD, EA

Si te gustó el primero, espera a ver el nuevo «Black & White», que ofrecerá un mundo más complejo y realista por gentileza del maestro Molyneux.

Simulador de Indy 500 por Codemasters

Preparados…listos…¡ya!

▶N. JUEGOS ▶CODEMASTERS ▶PC, PS2, XBOX ▶VELOCIDAD ▶MAYO

Las carreras Indy 500 vuelven a estar de moda gracias a «Indy Racing League», un espectacular simulador desarrollado por Codemasters que veremos la primavera que viene. La compañía inglesa ha adquirido la licencia de este campeonato auténticamente americano para realizar un juego que aparecerá simultáneamente para PC, Xbox y PS2. 33 coches se enfrentan en un circuito cerrado en una de las competiciones sobre cuatro ruedas más rápidas, arriesgadas y espectaculares del momento, en la que controlamos máquinas muy similares a los prototipos Fórmula Uno, pero con motores 8V de 3,5 litros y con 650 caballos de potencia. El juego incluye veintisiete coches, catorce circuitos y otros muchos equipos oficiales y corredores reales.



■ Gráficos impresionantes y carreras frenéticas, en un juego de velocidad basado en una competición genuinamente americana.

Breves

ACTIVISION ha firmado un acuerdo Marvel Comics Group para realizar juegos inspirados en superhéroes como la Patrulla X, Spiderman, los 4F o Iron Man.

INFOGRAMES vende los derechos del juego «Alone in the Dark» a la la productora Boll Kino KG. para realizar una película de terror inspirada en la saga. La producción de la misma comenzará en la primavera del presente año.

EPIC GAMES y Digital Extremes están preparando un bonus pack de descarga gratuita para «Unreal Tournament 2003», que incluirá nueve mapas inéditos, tres modos de juego extra y tres voces distintas y nuevas para comentarios.

LA TRAICIÓN es una misión gratuita para «Los Reinos de la Magia» (la versión evolucionada de «Tzar») que FX ha colgado en su web (www.fxplanet.com) y que podéis descargar gratuitamente.

Velocidad y disparos en un arcade frenético

Conduce o revienta

▶NUEVOS JUEGOS ▶GANYMEDE ▶PC ▶VELOCIDAD ▶2003

Armobile» es un juego de conducción con toques arcade, en el que controlamos un automóvil futurista y repleto de armas. En el futuro, los transportes terrestres son tan inseguros que es necesario crear un cuerpo de vigilancia motorizada denominado "Armobile", formado por un parque de vehículos todoterreno y armados hasta los dientes. Nosotros encarnamos a un recluta recién ingresado en el cuerpo, que debe cumplir todo tipo de misiones para ganarse los galones, como escoltas, reconocimientos o, simplemente, combates a muerte. Los programadores han querido hacer un juego rápido y divertido, que sea muy fácil de manejar pero difícil de dominar. «Armobile» incluirá hasta 70 misiones y seis modos de juego (entre los que destacan el Destruction Derby o el Jump Mode) nos esperan en este frenético programa que encandilará a los adictos a la velocidad y cuya fecha de lanzamiento en nuestro país aún no está confirmada.



■ Un juego de conducción con toques arcades y futuristas.

Gestiona una línea aérea

Volar por los aires

▶NUEVOS JUEGOS ▶MONTECRISTO ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶2003



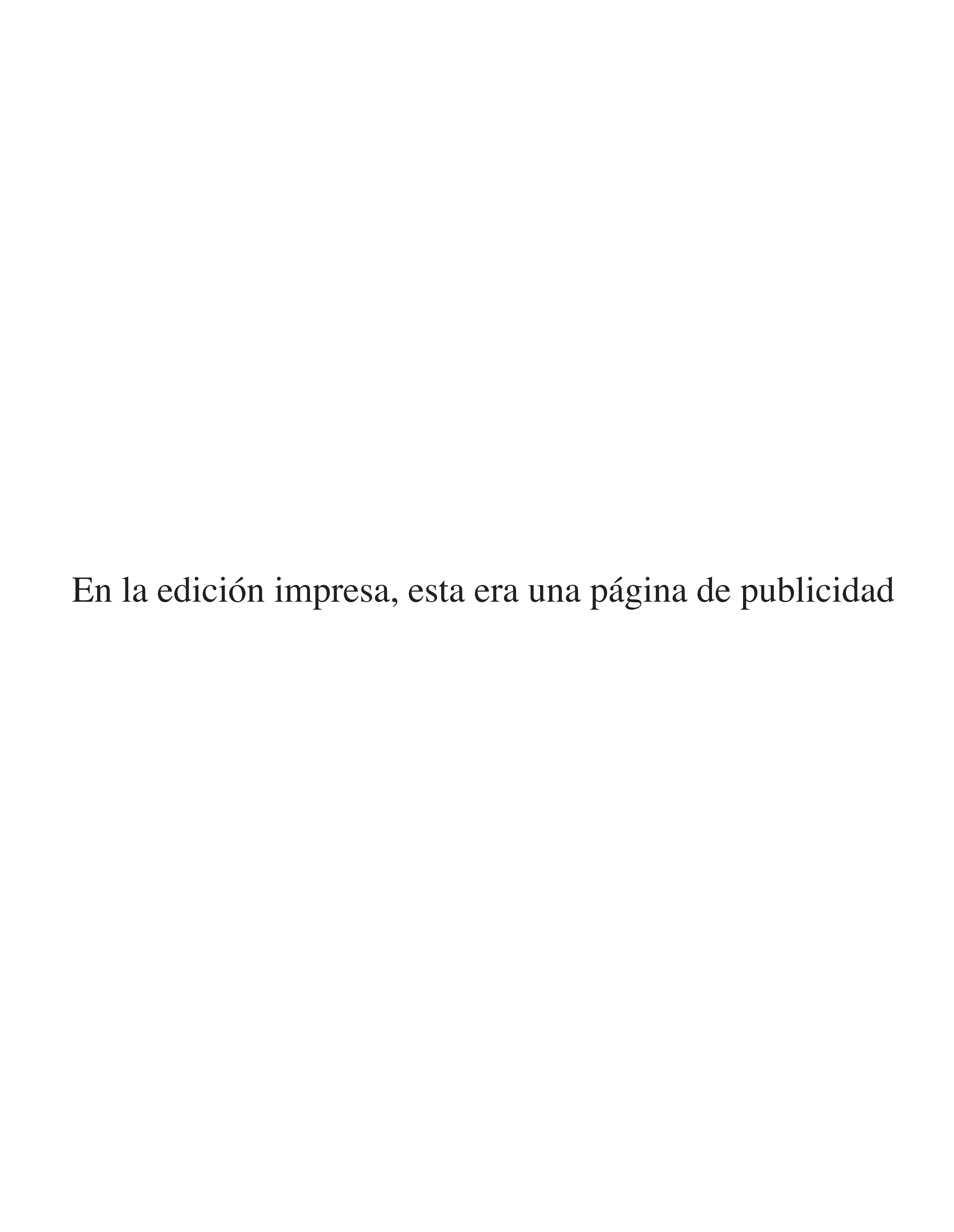
Montecristo está preparando un nuevo juego de gestión empresarial en el que podemos manejar nuestra propia línea aérea. El jugador debe gestionar los itinerarios, los horarios de salida y llegada de los vuelos, el mantenimiento de los aviones, los servicios de entretenimiento del pasaje y los menús que les sirven en nuestros aeroplanos, la moral y la eficiencia de los empleados o las medidas de seguridad, entre otros muchos aspectos. Incluso podremos diseñar nuestras propias naves e incluso intercambiarlas con otros jugadores a través de la red.

Adaptación de un episodio clásico de AD&D

Aventuras de antaño

▶NUEVOS JUEGOS ▶TROIKA, ATARI ▶PC ▶ACCIÓN ▶OTOÑO 2003

Atari ha anunciado el próximo lanzamiento de un nuevo juego de rol inspirado en «World of Greyhawk», una de las más populares campañas de «Dungeons & Dragons». El programa se titulará «The Temple of Elemental Evil» y estará basado en el módulo desarrollado por Gary Gygax (el creador del manual D&D) en 1985, que por primera vez introducía un mundo de aventura completamente detallado (con sus continentes, países, culturas y folclores varios). El juego está siendo desarrollado por Troika Games, los creadores de Arcanum, e incluirá una campaña individual protagonizada por el clásico grupo de aventureros y un sistema de combate por turnos, que asegura una gran fidelidad con el juego original. El argumento está sacado directamente del juego en que se inspira e incluirá todas las reglas presentes en la tercera edición del manual AD&D. Lamentablemente, habrá que esperar hasta después de verano para hincarle el diente.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Epopeya espacial

Eve Online



▶PC
▶CROWD CONTROL PRODUCTION
▶ESTRATEGIA ONLINE
▶MARZO 2003

1 Más de cien mil jugadores podrán participar simultáneamente en las partidas de «Eve Online», pudiendo elegir libremente la pertenencia a cualquiera de las cinco razas distintas que el juego ofrece, cada una con sus diferentes características. Amarr, Caldari, Jove, Minmatar o Gallente son las opciones disponibles. Los Caldari, por ejemplo, forman una sociedad netamente capitalista, mientras que los Jove son una misteriosa civilización que basa su poder en el uso de tecnología de vanguardia.

2 Existe una simulación económica que forma el corazón de la estrategia a desarrollar, pero se pueden escoger roles tan diversos como comerciante, pirata espacial o soldado profesional. Estos papeles se desarrollarán en la galaxia formada por más de cinco mil sistemas solares diferentes, que forman el peculiar universo de «Eve Online».

3 Una de las características más destacadas de «Eve Online» es su cuidada estética y la calidad de su motor gráfico, capaz de conseguir recrear el espacio exterior en toda su belleza, y mover en pantalla gigantescas naves espaciales.

La carrera de tu vida

Pro Race Driver

- PC
- CODEMASTERS
- VELOCIDAD/SIMULACIÓN
- PRIMAVERA 2003



1 Uno de los aspectos más cuidados en la simulación del nuevo juego de Codemasters es el realismo de los modelos 3D de los distintos vehículos licenciados. Los vehículos no sólo son idénticos a los reales, sino que están diseñados como un conjunto de piezas y no un único bloque. Los choques en carrera pueden provocar que estas piezas salgan volando por los aires, afectando además a la conducción del vehículo, de ahí en adelante.

2 La simulación física está realmente conseguida. Las particulares características de cada vehículo lo hacen reaccionar de distinta forma según la habilidad en la conducción del jugador y las condiciones del circuito, así como las climatológicas. Esta habilidad se pone a prueba en cuanto surge el más mínimo contratiempo durante cada carrera. Dinámica, inercia, peso, velocidad.. todo se puede unir en contra del jugador, en cuanto hay un pequeño descuido.

3 La posibilidad de conducir modelos deportivos de muy distinta clase forma una de las opciones más atractivas de «Pro RACE Driver». Existen incluso vehículos clásicos de competición en las distintas categorías que el juego ofrece al usuario. Estos vehículos también están disponibles durante la modalidad de “carrera profesional”, donde llevaremos al piloto Ryan McKane a convertirse en todo un número uno de la velocidad. Esta opción es la principal en el juego, y nos permite crear, casi desde cero, todo un campeón de la velocidad.

Terror psicológico

Silent Hill 2: Inner Fears

▶PC
▶KONAMI
▶PRIMAVERA 2003
▶AVENTURA/ SURVIVAL HORROR

1 La versión PC de «Silent Hill 2» conserva todos los detalles de calidad del original de PS2. La inclusión de las secuencias cinemáticas logran provocar en el jugador una cierta confusión, al tiempo que desgranan el complejo guión que da forma al conjunto.

2 La característica principal del juego es el modo en que combina luces y sombras para hacer sentir al jugador la atmósfera opresiva que rodea a la aventura. Los sustos están contados, pero la ambientación mantiene en vilo al jugador en todo momento, obligándole a moverse con mil ojos por el espeluznante escenario.

3 La perspectiva que usa «Silent Hill 2», en tercera persona, permite al jugador situarse perfectamente en el espacio, para explorarlo y escudriñarlo todo.



Lara ya no está sola

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad

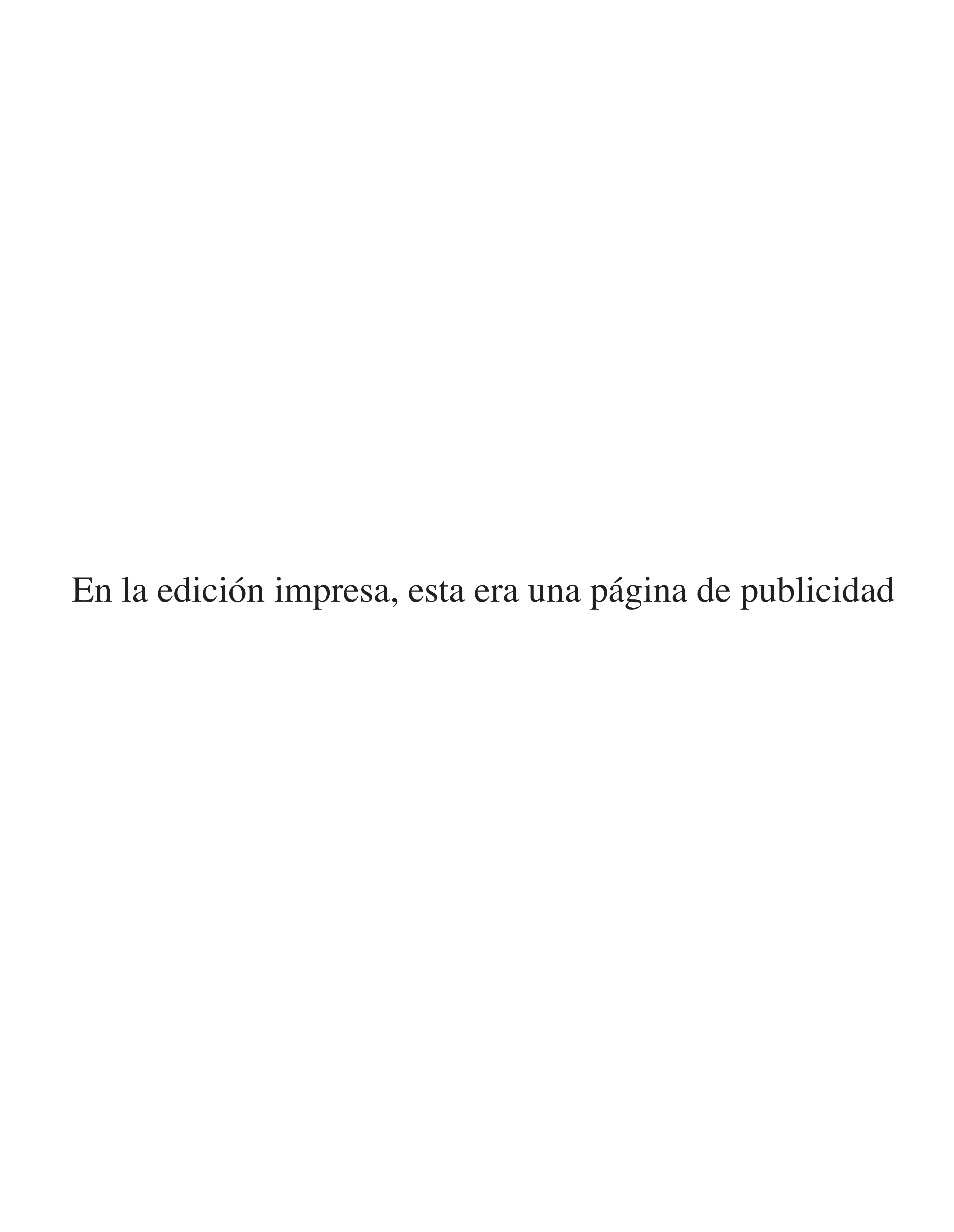


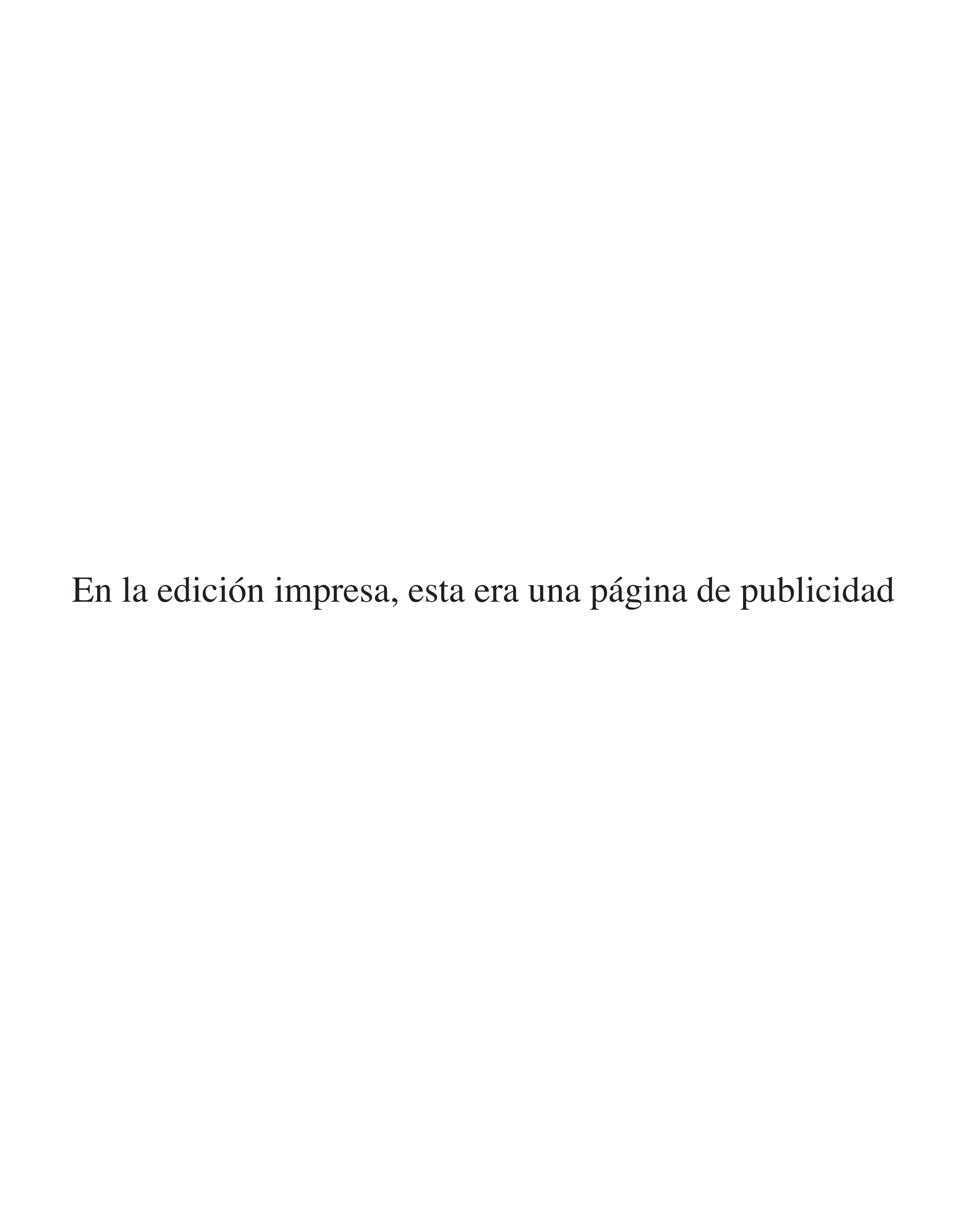
▶PC, PS2
▶CORE/EIDOS
▶AVENTURA/ACCIÓN
▶MARZO 2003

1 Uno de los mayores atractivos de «El Ángel de la Oscuridad» es poder controlar a nuevos personajes, aparte de Lara Croft. Estos aún tienen un papel algo oscuro en el conjunto de la trama, que se va desvelando poco a poco en el juego.

2 La aventura posee ahora un peso mucho más marcado sobre el conjunto del juego. No todo se reduce a acción y resolución de puzzles. No todos los caminos están libres de peligro y el enemigo nos obligará a actuar con mayores precauciones.

3 Como en «Metal Gear Solid», el sigilo se vuelve fundamental en el nuevo juego de Lara. La posibilidad de atacar por la espalda a un enemigo, sin hacer ruido, se convierte en «El Ángel de la Oscuridad» en toda una máxima que debemos respetar.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Starcraft Ghost



@ En el momento en que vi en la Micromanía nº 94 la imagen del mes de «Starcraft Ghost» encendí mi PC y me puse a bajar el vídeo, pero cuál fue mi sorpresa cuando al finalizar éste descubrí que el juego sólo va a estar disponible en tres plataformas, ninguna de ellas el PC. Es sólo una opinión, pero creo que no deberíais ilusionar a los lectores con esos juegos si no van salir en PC.

Jacasas

Aunque es cierto que no acostumbramos a presentar juegos que no van a aparecer en PC, «Starcraft: Ghost» comparte título con uno de los juegos más influyentes de la historia de los ordenadores personales y además está siendo realizado por la misma compañía que ha creado clásicos como «Diablo» o «Warcraft». Por estos motivos nos ha parecido especialmente relevante informaros de todo lo que rodea a su gestación, aunque sólo sea para que podáis proferir exaltados gritos de desencanto contra Blizzard.;-)

PC Fútbol

@ Ya sé que el asunto está muy difícil, pero como forofo del fútbol que soy, y en concreto del Barça, no puedo dejar de pensar en que aparezca un nuevo «PC Fútbol» con el que arreglar la situación del club y comenzar a ganar títulos de una vez. No sé si mi apoyo servirá de algo, pero desde aquí animo a que alguna empresa se haga con los derechos y publique de nuevo esta añorada serie.

Grishnakh

Pues a fecha de hoy, sí que parece bastante complicado que la serie «PC Fútbol» vuelva en un futuro reciente a nuestros ordenadores. Y no será por falta de entusiasmo de todos los aficionados, porque os podemos asegurar que todos los meses sin excepción recibimos unas cuantas cartas solicitando su regreso. Sin embargo, parece que la complejidad de los derechos en conflicto hace que de momento todo el asunto sea muy poco probable.

Referencias



@ Creo que últimamente se os va un poco la "olla" en las reviews con el apartado de "La Referencia". En ocasiones escogéis unos juegos que tienen escasos o ningún punto en común con el título analizado (pienso por ejemplo en comparar «Links 2003» con «FIFA 2003» o «Virtual Skipper» con «IL-2 Sturmovik»). Así los comentarios resultan confusos y no cumplen su cometido. Creo que sería mejor dejar ese apartado en blanco antes que establecer extrañas comparaciones.

Joaquín

El objetivo del apartado La Referencia no es buscar el juego más parecido al título analizado, sino mostrar las similitudes y diferencias con el mejor de su género. Esto, efectivamente, puede dar lugar a veces a comparaciones un tanto peculiares, pero en todos los casos los títulos comparados tienen al menos en común el pertenecer al mismo género, lo que es bastante. Además, pensamos honradamente que resulta más informativo saber en qué se parece o se diferencia «Links 2003» de «FIFA 2003» como juego deportivo, que la afirmación evidente de que es igualito, igualito a «Links 2002». ¿No os parece?

Doom 3



@ No me gusta nada lo que están haciendo con «Doom 3». Por las imágenes y los reportajes que habéis publicado veo que rompe con la esencia de «Doom». ¿Dónde están esos enormes demonios de cascos cabrunos, que parecían haber salido del mismísimo infierno? Ahora se han convertido en una mezcla de máquinas con vete a saber qué... transcurriendo todo en una industria que no refleja para nada un infierno profundo y temible. Para mí «Doom 3» baja en mi lista de rankings.

Rodrigo Torres

Pues hombre, ¿no será que por equivocación has estado leyendo las imágenes y los reportajes

Carta del mes
La importancia de un buen guión

@ Quiero comentaros que últimamente los juegos se ocupan mas de poner unos gráficos espectaculares que de realizar grandes historias. En la actualidad parece que se ha perdido el verdadero espíritu de los videojuegos y ahora lo que importa es que un juego sea vistoso y no se cuida el argumento. El último juego al que jugué que poseía una historia impresionante fue «Baldur´s Gate II». En definitiva, que espero que las compañías comiencen a esforzarse un poco más con las historias de los juegos que lanzan al mercado.

Tanis

Aunque es cierto que todos recordamos ocasiones en las que ha sucedido lo que comentas, se nos antoja que se trata más de casos aislados que de una corriente establecida. En la actualidad aparecen títulos con argumentos largos, elaborados y, sobre todo, muy absorbentes; sin ir más lejos «Neverwinter Nights», «Mafia» o el mismo «Warcraft III».



La queja
NBA Live 2003

@ Os escribo acerca de un tema que me ha puesto de muy mal humor. Resulta que tras desembolsar 44,95 euros por la compra de «NBA Live 2003» me doy cuenta, cuando lo estoy instalando, que el juego no se puede instalar si no tienes en tu disco duro la versión 6 de Internet Explorer. ¿Qué significa eso? ¿Qué tomadura de pelo es ésa? ¿Hay que instalar este software para poder seguir con la instalación? Pues resulta que sí. Señores de EA, yo he pagado por su producto y no por el de otros y me parece muy mal que me obliguen a instalarme ese programa si ni siquiera voy a jugar por Internet.

Luis Miguel Maldonado

Efectivamente hemos comprobado que la instalación de «NBA Live 2003» requiere que en el ordenador se encuentre instalada la versión 6 de Internet Explorer. Probablemente se trate de un requisito necesario para poder registrar el juego o, simplemente, para acceder a nuevas actualizaciones disponibles a través de Internet. En cualquiera de los dos casos, tu queja nos parece totalmente razonable, ya que se nos antoja que no es demasiado serio que se te imponga de esa manera el navegador que has de instalar en tu propio ordenador sólo porque la compañía que fabrica éste ha llegado a un determinado acuerdo con la productora del videojuego en cuestión.

Tu opinión es importante, escríbenos

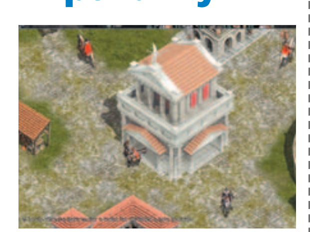
Participa en esta sección enviando un e–mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

de «Praetorians»?, porque si algo caracteriza a todo el material de «Doom 3» al que hemos tenido acceso (y que os hemos transmitido puntualmente) es precisamente la fidelidad con los primeros juegos de la serie. Los monstruos origínales sí que eran mezcla de demonios y máquinas (os acordáis de aquellas ametralladoras en vez de manos) y la ambientación era absolutamente industrial. De verdad que puedes descansar tranquilo, porque si algo están consiguiendo los chicos de Id es reproducir un auténtico y terrorífico infierno.

Imperium y Fx



@ Os escribo para felicitiar a la compañía FX Interactive, y es que acabo de recibir un sobre en el que FX me ha enviado un manual del juego «Imperium» y una carta explicando que han encontrado erratas en el manual original, así que se disculpan por lo sucedido, y nos mandan a los usuarios registrados otro manual ya corregido. Y todo eso cuando otras compañías ni siquiera traducen los manuales a nuestro idioma.

Sergio Pera

Efectivamente, es digno de alabanza el comportamiento de FX para con los compradores de sus juegos. Además, hay que destacar que no es la primera iniciativa similar que adopta esta compañía, por lo que ya no se debe hablar de promociones aisladas sino de una política constante en busca de la satisfacción del cliente. Desde aquí nuestra enhorabuena a FX.





Formidable que FX haya reenviado por su cuenta el manual de «Imperium» (corregidas las erratas detectadas), a todos los usuarios registrados.

Lamentable que se haya vuelto a retrasar, y por enésima vez, el lanzamiento de «Unreal II». ¿Para cuándo fechas realistas en los proyectos de videojuegos?

¿Nintendo PC?

@ Soy uno de los muchos aficionados a sagas de Nintendo. Os escribo porque pienso que si Nintendo transformara para PC sus mejores juegos venderían muchísimos más que comercializándolos sólo para sus propias consolas. Espero que en Nintendo lean esta carta y se lo piensen.

Joaquín, Sevilla.

Hombre, la verdad es que sería interesante, porque es cierto que Nintendo ha creado juegos realmente magistrales. Sin embargo debes considerar, por una parte, que los usuarios de consola y de PC no tienen en general los mismos gustos y, por la otra, que la conversión de los juegos a PC, con la consiguiente programación, tendría unos costes bastante elevados que quizá no se cubrirían ni siquiera con el mayor número de ventas. Eso sí, reconocemos que estaría muy bien poder jugar a «Luigi's Mansion» en nuestros PCs.

Gorasul





@ Os escribo para preguntaros por qué no habéis sacado la guía de «Gorasul», tal y como se anunciaba en el avance de contenidos del nº 89.

Eduardo Sancho Rojas

Los contenidos indicados en el avance estaban sujetos, tal y como se especificaba en esa misma página, a la posibilidad de cambios por motivos de actualidad. Desgraciadamente la solución de «Gorasul» no se pudo incluir finalmente en la revista, pero, si lo deseas, puedes encontrarla en la segunda de las recientes guías de Soluciones y Trucos de Micromanía, la que tenía la portada amarilla con el orco de «Warcraft III».

En pocas palabras

SÍ nos gusta

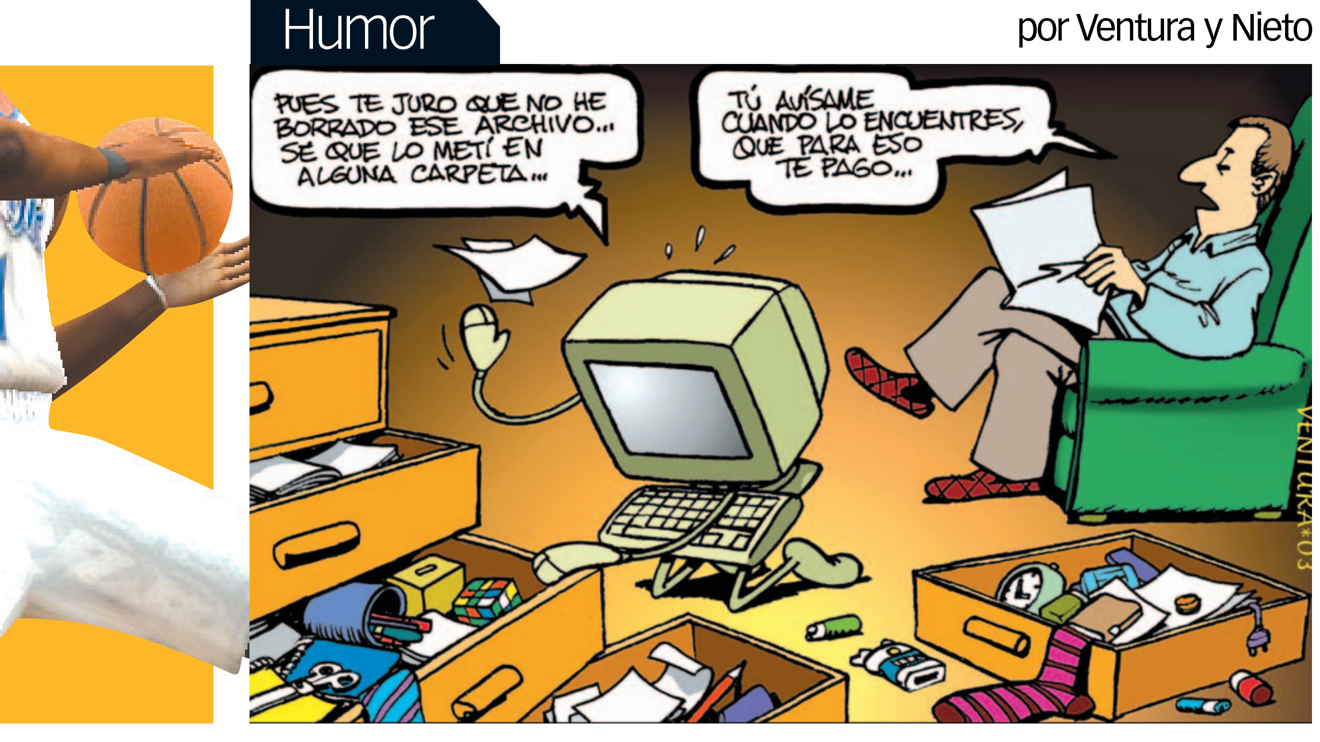
- Que la próxima entrega de la serie «Jagged Alliance» siga en proyecto a pesar del cierre del estudio que estaba encargado de realizarla.
- La próxima aparición de un nuevo título inspirado en el juego de rol de mesa Dungeons & Dragons.
- Que se haya confirmado la aparición de «Viking Invasion», primera expansión para «Medieval Total War».
- Que la compañía Epic haya anunciado el lanzamiento de un pack de expansión para «UT 2003» que todos los usuarios podrán descargarse gratuitamente.

NO nos gusta

- Que por imposición de Electronic Arts los usuarios de «NBA Live» se vean obligados a instalar en sus equipos Internet Explorer 6.0.
- El enésimo retraso de «Black Hawk Derribado», la esperada continuación al popular juego de NovaLogic, «Delta Force».
- Que después de todo el tiempo transcurrido no haya aparecido aún un gestor de fútbol a la altura del inolvidable «PC Fútbol», de Dinámic. Con la demanda que hay...
- La escasez de información acerca de la próxima ampliación de «Warcraft 3».

Humor

por Ventura y Nieto



El Buzón
HABLANDO CLARO

La Polémica del mes

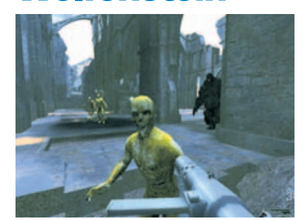
Discrepancias con el sistema de puntuación

@ Os escribo porque discrepo con vuestro criterio para valorar juegos. Yo pienso que sería más apropiado darles una sola puntuación porque un juego se debe valorar como un conjunto de características que forman un todo. Además, no comprendo cómo puede hacer que disminuya la nota de un juego el hecho de que tenga requisitos elevados; así nunca encontraréis el juego perfecto puesto que, como tal, no puede tener límites en cuanto a tecnología, todo lo contrario. Por último, tampoco entiendo cómo la velocidad puede ser considerada como un género en vuestra revista, cuando siempre ha sido un subgénero de la simulación.

Francisco Javier Baena Ruiz

La división de la nota de un juego entre Modo Individual y Modo Multijugador, viene justificada porque consideramos que en ocasiones ambos modos ofrecen experiencias de juego tan diferentes que no tiene sentido puntuarlas bajo un mismo epígrafe. Baste como ejemplo un juego tan impresionante como «Unreal Tournament 2003», cuyo modo individual es, cuando menos, normalito. En cuanto a la tecnología, nosotros jamás hemos valorado negativamente unos requisitos elevados, lo que exigimos es que la potencia demandada esté en relación con el resultado ofrecido y si un juego pide un "super equipo" para ofrecer un resultado mediocre se trata de un problema de diseño. Por último, aunque algunos juegos de velocidad pueden ser considerados como simuladores por su enorme realismo, no sucede así con otros títulos de carácter más arcade, por lo que parece recomendable asignar a todo el conjunto un género propio.

R. to Castle Wolfenstein

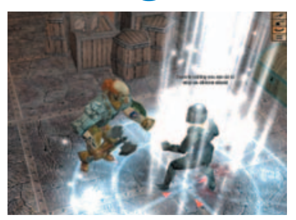


@ Quiero mostrar mi indignación porque no incluyerais «Return to Castle Wolfenstein» dentro de la selección de los mejores juegos del año 2002 aparecida en el nº 96 de la revista. Considero que es un juego excelente, quizás no tan bueno como «Medal of Honor», pero merecedor de un puesto en la tabla de elegidos.

Andrés Suárez

Estamos totalmente de acuerdo en que se trata de un juego excelente, pero lo que sucede es que en realidad «Return to Castle Wolfenstein» es un juego de 2001 y, como tal, ya apareció en la lista de los mejores juegos de aquel año que publicamos en el nº 84. «Medal of Honor», en cambio, apareció justo un mes después, ya en 2002.

No al inglés



@ Contestando al señor que defendía que «Neverwinter Nights» debía estar en inglés, le respondo que para mí, y supongo que también para muchos otros, es una vergüenza que se sigan publicando juegos en otro idioma que no sea el nuestro. Da la casualidad de que yo no sé ingles y aunque «Neverwinter Nights» me gusta, no puedo jugar. Además, me parece simplemente lastimoso que, con el precio con el que salen al mercado, no tengan la decencia de traducirlos y doblar todos y cada unos de ellos.

Jose Rodriguez Cerdan

Ya nos imaginábamos que la carta de Gonzaga Salaverri iba a crear polémica. Tu contestación es sólo una de las muchas que hemos recibido expresándose en el mismo sentido y desmotrando algo que, por otra parte, era bastante fácil de prever: los jugadores españoles prefieren invariablemente los juegos traducidos al castellano.



Lo mejor... El acuerdo alcanzado entre los países de la Unión Europea, para crear un sistema único de clasificación por edades para juegos.

Lo peor... Que tampoco este año hayamos podido librarnos de la ya habitual "cruzada antivideojuegos" a la que se apuntan todos los medios de comunicación.

32 bit

@ Quiero quejarme de que cada vez mas compañías de videojuegos ponen el modo de 32 bit de color por obligación, como sucede por ejemplo con «Morrowind» y algunos otros. Yo al menos noto poquísima diferencia de pasar de 16 bit de color a 32, y encima el rendimiento del juego se resiente una barbaridad. Si quieren ponerlo, que no me parece mal, que al menos lo dejen como opción.

Vicente Arce David

En realidad sí que hay diferencia, aunque dependiendo del equipo que utilices lo puedas apreciar más o menos. Tienes razón, eso sí, en que lo ideal sería que existiera siempre la opción de elegir el modo, pero en algunos casos la inclusión de esta opción obligaría a hacer importantes modificaciones en el motor gráfico, y en eso por lo general implica tiempo y, sobre todo, dinero.

Vídeos E3

@ Os escribo para felicitaros por los contenidos de vuestra revista, pero me gustaría pediros que metierais en vuestros CDs los vídeos que se presentan todos los años en el E3.

Joseba Suso

Muchas gracias por tus felicitaciones. En cuanto a los vídeos del E3, en más de una ocasión hemos incluido algunos de los más interesantes, pero el objetivo principal de nuestros CDs es ofreceros la mayor cantidad posible de demos, y por lo tanto, disponemos de espacio limitado para otros materiales. Por supuesto, escuchamos todas las sugerencias, y si recibimos suficientes peticiones estaremos encantados de incluir más vídeos del próximo E3.

Diablo

@ Soy aficionado a los juegos de rol y estoy indignado de que hayáis cometido el error de considerar a «Diablo» como un juego de accion-JdR. En mi opinión «Diablo» es sólo es de acción. Os confundís cada vez que sale un juego con espadas y dragones, ya que eso es un género llamado Fantasía, y el rol es otra cosa.

Miguel Angel González

Agradecemos, claro, tu opinión, pero tenemos que discrepar de ella, porque nos parece que estás confundiendo ambientación (fantástica, furista…), con género. Para nosotros es tan juego de rol «Baldur's Gate» como a «Fallout», aunque sus ambientaciones no pueden ser más distintas. Por otra parte, el hecho de que «Diablo» no sea un JdR puro, no quiere decir que no tenga elementos de rol, como adquisición de experiencia y el desarrollo de los personajes.

Preguntas sin respuesta

¿Qué… podemos esperar de la anunciada colaboración entre Konami y Capcom para exportar al PC algunos de sus juegos de consola más célebres?

¿Quién… nos iba a decir hace no tantos años que Microsoft iba a acabar distribuyendo juegos de Sega para una consola fabricada por la compañía de Bill Gates?

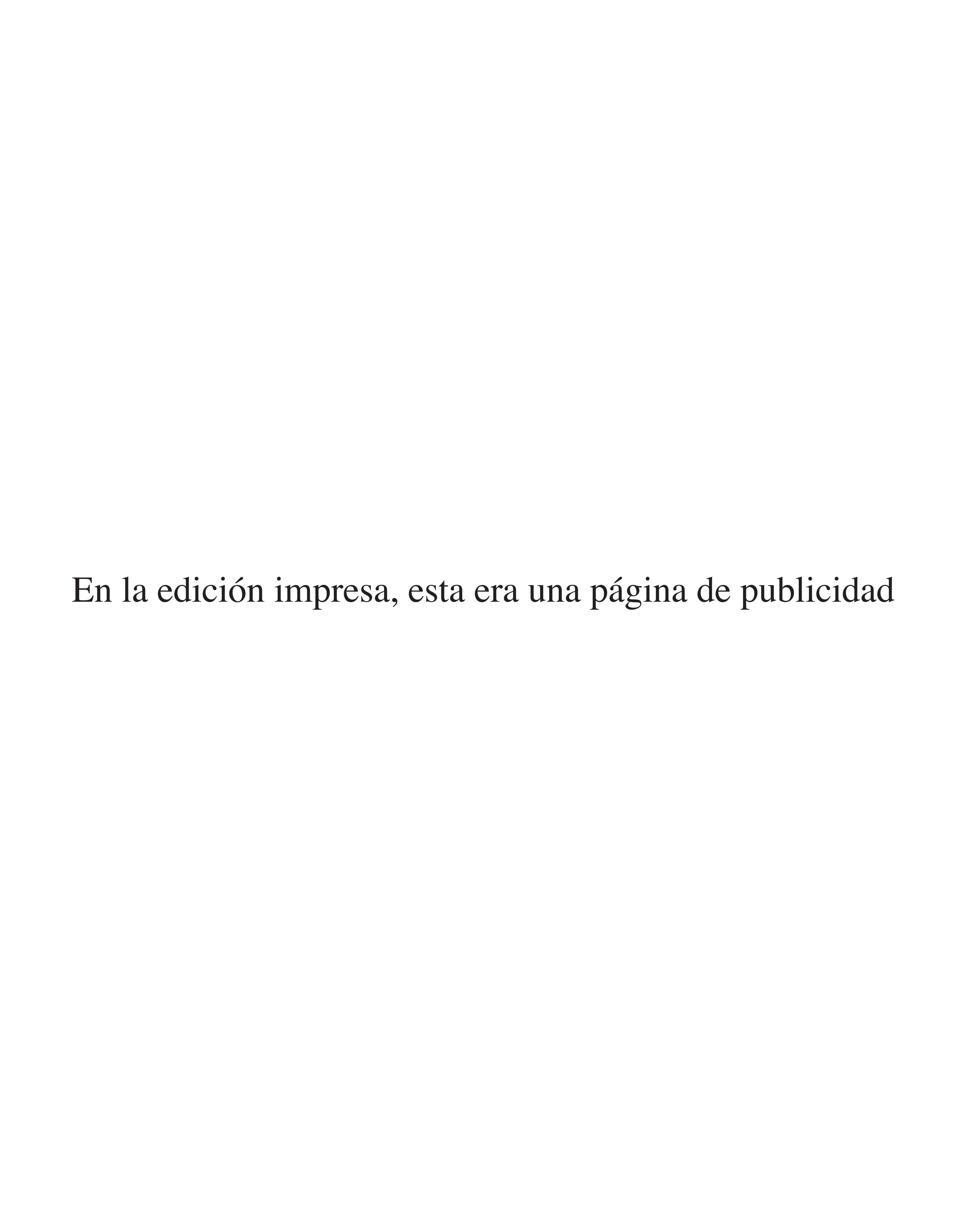
¿Cómo… deben andar los presupuestos del ejército danés para que haya decidido entrenar a sus soldados con el simulador de tanques «Steel Beast»?

¿Cuánto… han tenido que ver las próximas películas basadas en personajes Marvel en que Activision se haya decidido a renovar con la editora de cómics nortemericana los derechos para realizar juegos sobre estos?

¿Por qué… han tenido que pasar tantos años antes de que alguien se diera cuenta de que la serie de juegos «Alone in the Dark» es material de primera para realizar películas de terror?

¿Quién… es el guapo que se va atrever a fijar la clasificación por edades de los recién anunciados futuros juegos basados en la franquicia Playboy?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 82

A FAVOR

Es espectacular

LA OTRA NOTA: 92

Considero que os habéis quedado cortos con la nota de «Haegemonia». A mí me parece que es un juego bastante original y además es largo que te pasas. Además, tiene un motor gráfico que corta el hipo. **Ángel**

«Haegemonia» es un gran juego de estrategia, y, como solemos decir siempre, su nota (un 82) lo demuestra. Sin embargo, le faltan algunos elementos para obtener una mejor calificación, entre ellos, sobre todo, la ausencia de escenarios individuales fuera de la campaña.

Jorge Portillo (autor de la review)



EN CONTRA

Todo fachada

LA OTRA NOTA: 60

Su sistema de juego no me parece nada original y además una vez que te acabas las dos campañas se acaba el juego (algunos no tenemos acceso a Internet). Mucho gráficos, pero detrás no hay nada de nada. **Antonio Barrio**

Aunque es cierto que «Haegemonia» utiliza elementos tomados de otros juegos de estrategia (lo cuál no es "per se" un pecado grave), el resultado, visto en su conjunto, sí que resulta suficientemente original, al menos para cómo está el mercado de la estrategia ahora mismo. Además, las dos campañas tienen una longitud considerable, por lo que la duración del juego no es tan escasa como quieres dar a entender en tu carta, incluso aunque no tengas internet ni acceso al multijugador. Tú crítica es quizá demasiado dura para lo que es un buen juego de estrategia.

Jorge Portillo (autor de la review)

Combat Flight Simulator 3

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 82

Muy divertido

@ No estoy de acuerdo con una puntuación tan baja ya que lo compré en cuanto salió y desde entonces no he dejado de pasármelo genial. Es divertido y además muy bonito.

LA OTRA NOTA: 90
Quique

El motivo por el cual no lleva una nota más alta es que en Microsoft parecen haber prestado más atención a la forma que al fondo. Es muy bonito sí, pero es más de lo mismo que ofrecía «CFS 2» y por desgracia alejado de las sensaciones de «IL-2 Sturmovik».

R. Lorente (autor de la review)

UT 2003

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 94

El mejor

@ Decir que éste es un multijugador magnífico es quedarse corto. Desde que empieza la partida hasta su final el ritmo de juego es vertiginoso y tremendamente adictivo. Las armas, los gráficos, la física, la acción ininterrumpida: espectaculares. Mil vueltas a «Counter-Strike» señores, mil vueltas.

LA OTRA NOTA: 99
Francisco Buenestado

Se trata efectivamente del juego que marca el nuevo nivel de excelencia en cuanto a juegos de acción, por lo menos en su apartado multijugador. Sin embargo tendrás que reconocer que, a la hora de la verdad, resulta bastante poco original, cualidad ésta bastante imprescindible para poder aumentar su ya elevadísima nota.

J. Martínez (autor de la review)

GTA III

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

Un atraco

@ Creo que «GTA III» no se merece esa notaza que le habéis puesto. Yo jugué, y el primer día me encantaba; pero luego es siempre igual: vas en un coche robado (que es incontrolable), te metes leches por todos lados y viene la poli, le pegas a los ciudadanos, te cargas a todo lo que se mueve y punto. En resumen, esta bien para un rato.

LA OTRA NOTA: 75
Guillermo

No estoy de acuerdo contigo. Precisamente uno de los atractivos del juego es la enorme variedad de misiones a las que podemos enfrentarnos, además de la libertad de acción que proporciona la gigantesca ciudad en la que se desarrolla. Otra cosa es, claro está, que no te guste el planteamiento del juego, algo perfectamente defendible pero que no debe empañar su valoración objetiva.

I. Cuezva (autor de la review)

Torero

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 84

Banderillas negras

@ Discrepo por completo de la nota de «Torero». Estoy de acuerdo en que es muy original y bien realizado gráficamente, pero la dificultad y la mala situación de las cámaras lo hace injugable. Además, lo he probado en cuatro ordenadores distintos y en todos ha dado fallos técnicos gravísimos.

LA OTRA NOTA: 40
Jesús Franco

Aunque es cierto que el juego padece problemas de cámara, estos no son ni mucho menos tan graves como para hacerlo injugable, si acaso, algo incómodo. En cuanto a los fallos técnicos que mencionas, nosotros también hemos probado el juego en varios equipos dentro de los requisitos técnicos recomendados y no hemos experimentado ningún problema.

I. Cuezva (autor de la review)

La Comunidad del Anillo

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 78

Mucho cuento

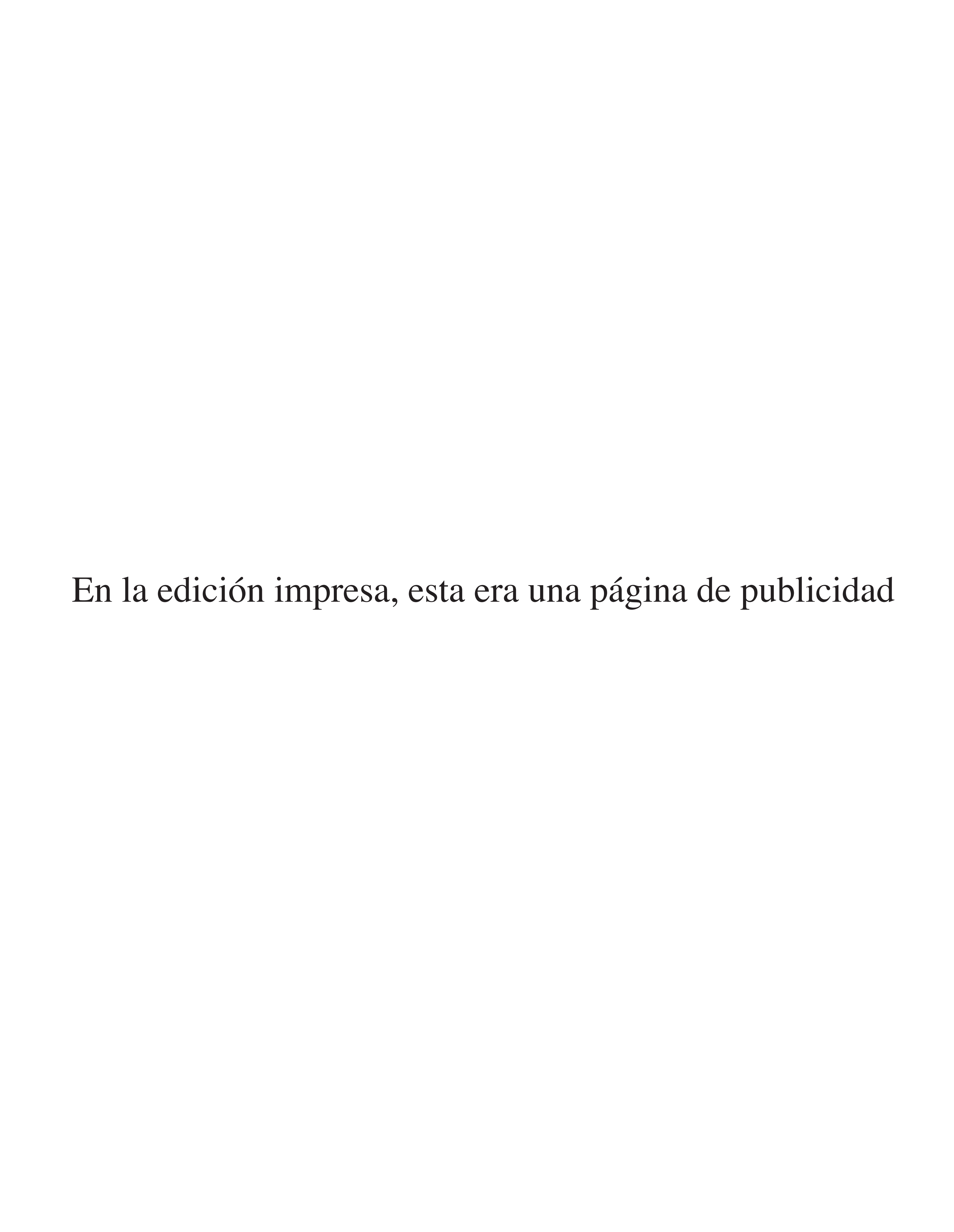
@ Discrepo abiertamente de la puntuación de «La comunidad del Anillo», así como de su análisis. El juego difama la espléndida obra en la que se basa, llegando incluso a añadir escenas inventadas. Su localización al castellano deja mucho que desear y, además, su motor gráfico está limitado y condiciona gravemente la jugabilidad.

LA OTRA NOTA: 60
Enric Moya

Admito que el juego puede no estar a la altura del libro, porque éste es para muchos uno de los mejores libros de todos los tiempos, pero esto no quiere decir que el juego sea malo. Por lo demás no pienso que los fallos que mencionas sean tan graves.

J.C. Sanz (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Unreal II: The Awakening

¡Vaya gozada!

Un pequeño retraso de última hora no ha afectado a la posibilidad de disfrutar de la primera beta jugable de uno de los más esperados, espectaculares y explosivos juegos de acción 3D que aparecerán este año. «Unreal» ha vuelto.



Primera impresión



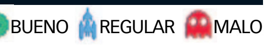
nos gusta

- La jugabilidad se muestra a prueba de bombas.
- La inclusión de un sistema de diálogos.
- La apariencia de película que se deriva del diseño y el guión.
- La tecnología se encuentra siempre al servicio del juego.
- La tensión que vive el jugador en muchas misiones.
- Los guiños y homenajes al original.

NO nos gusta

- La dificultad cambia de forma exagerada de unas misiones a otras.
- En algunos escenarios es bastante fácil desorientarse.

PRIMERA IMPRESIÓN: Espectacular, divertido y emocionante. Un éxito seguro.



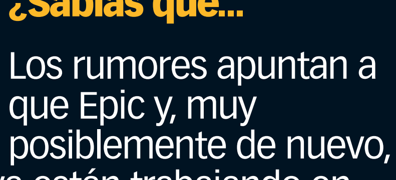
Enfrentarse a la primera versión existente de «Unreal II» causa una sensación especial. Es como reencontrarse con un viejo amigo y darte cuenta de cómo el tiempo ha pasado, cómo tú guardabas en tu recuerdo una impresión idealizada de él, y de cómo la realidad puede superar a la persistencia de esa memoria. Porque la verdad es que te das cuenta de que el paso del tiempo ha mejorado, como el buen vino, a ese amigo. Y es que «Unreal II» es una criatura que Legend, ha cuidado, mimado y diseñado para hacer una producción seductora y repleta de buenas ideas, mejor puesta en práctica y capacidad de innovación elevada.

Entra en acción

Antes incluso de empezar a jugar, «Unreal II» ya demuestra al jugador que es algo especial. La presentación de los menús de juego llega precedida por espectaculares animaciones de formas y colores que arrastran al espectador a no despegar la vista de la pantalla. Un "agujero negro" que te absorbe y te sitúa ante el monitor, para no levantarte de la silla durante un montón de horas.

Las posibilidades de configuración gráfica y de controles que el juego propone demuestran que Legend y Epic han echado el resto en el apartado tecnológico, uno de los sellos de identidad que siempre han marcado las producciones de Epic, y del que se ha venido especulando durante todo el desarrollo del juego. Es algo que queda de manifiesto en cuanto arranca la acción y un ligero "shock" sacude al jugador ante la belleza plástica que el nuevo motor gráfico despliega.

Si «The Awakening» tiene capacidad suficiente por sí solo como para impresionar al más pintado, no es menos cierto que estamos ante uno de esos títulos en los que el jugador también pone mucho de sí y se deja llevar por lo que tiene delante. Lo reconocemos, es una debilidad. «Unreal» nos dejó en su momento un sabor de boca estupendo, y estamos predispuestos a dejar que los cantos de sirena nos llenen antes incluso de haber pasado cinco minutos con la mano puesta en el ratón. Pero, no. Esa no es la actitud adecuada. Estamos ante una versión que aún está al 80% y a la que (¡maldición!) Legend ha quitado la última misión para no desvelar el final antes de tiempo. Y no es serio dejar que ese "ideal" que guarda-



¿Sabías que...

Los rumores apuntan a que Epic y, muy posiblemente de nuevo, Legend ya están trabajando en una tercera parte de «Unreal»?

■ El despliegue tecnológico del juego encuentra un gran ejemplo en el fuego.

■ Los enemigos no tendrán piedad de ti. ¿Por qué has de tenerla tú con ellos?

■ Ne'Ban es el típico secundario gracioso de película. Seguro que se nos muere en una misión.

mos en la memoria nos enturbie la visión objetiva que hemos de ofrecer.

Así que nos ponemos manos a la obra. «The Awakening» cambia radicalmente el recuerdo de «Unreal». Secuencias cinemáticas, diálogos (¡diálogos!) entre personajes, un guión que nos mete en la piel de John Dalton, antiguo marine espacial reconvertido en "marshal", y una nave, la Odyssey, con una tripulación formada por un más que heterogéneo grupo de personajes. ►►

A qué se parece...



■ «Half-Life» inició el camino para los juegos de acción dotados de un guión de peso y una historia absorbente.



■ El universo de «Unreal» se repite en muchos detalles, con los "skaarj" como principal referencia al original.



■ «Max Payne» demostró que la tecnología siempre debe encontrarse al servicio de la jugabilidad y la diversión.


La Atlantis protagoniza buena parte de las secuencias cinemáticas del juego.


No te fíes de la belleza de los enemigos. Son tan letales y diabólicos como un skaarj.

EL ESTUPENDO GUIÓN, CENTRANDO LA ACCIÓN EN EL JUEGO INDIVIDUAL, ES UNO DE LOS MAYORES ACIERTOS

Ese guión no descubre en su comienzo al jugador todo lo que el juego encierra. Es uno de esos viejos "trucos", tan conocidos por la gente del cine, en que se plantean al espectador las suficientes pistas para atraer su atención, sin desvelar todas sus cartas. Sólo que aquí el espectador es protagonista, y en sus manos está conocer dónde le llevará la historia.

Guiños y novedades

Si el jugador lo desea, «Unreal II» comienza con un tutorial, antes de entrar en la aventura propiamente dicha. Dalton se somete a un rápido entrenamiento en su cuartel general y se aprenden rápidamente los fundamentos de control, ataque y defensa. Los primeros guiños al veterano de «Unreal» comienzan aquí. Muchos de los blancos que se ponen a nuestra disposición para probar las armas son representaciones de los enemigos que aparecían en el juego original. Nuestro amigo tiene sentido del humor. Una vez superado el tutorial, comienza la verdadera batalla. Conocer las particularidades de la Odyssey es algo de lo que se encarga Aida, primer oficial de la nave. Ella nos presenta al resto de la tripulación (Isaak, el ingeniero, y Ne'Ban, el piloto extraterrestre), que poco a poco nos irán desvelando su particular historia, relacionada directamente con el guión del juego, y nos ayudarán a descubrir algunos de nuestros objetivos, el universo de «Unreal II» y aportarán el toque cinematográfico, con su presencia y diálogos, a la aventura.

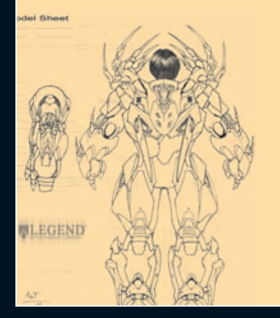


«Unreal II» no difiere, en esencia, de cualquier buen representante del género, enlazando directamente por su estructura, basada en una sólida historia, con títulos de referencia como «Half-Life». Se aleja, por tanto, del "mata-mata" sin sentido, para centrarse más en lo que podríamos llamar "peli" de acción.

Y durante las distintas fases, del juego, asistiremos a un espectáculo digno de una superproducción. La tecnología se pone al servicio del guión para mostrar escenarios de enorme detalle y belleza, los personajes, representados en razas y civilizaciones, actúan en su papel de enemigo y aliado, según la historia lo marca.

Inventando el universo





LA CREACIÓN de unos personajes que poseyeran la suficiente entidad, como para hacerlos creíbles, ha sido uno de los principales objetivos en el diseño de las razas que pueblan el nutrido universo de «Unreal II». Además, y exceptuando a los skaarj como principal conexión con el primer juego, Legend ha partido de cero para poblar un rico mundo de razas, especies alienígenas y culturas.

ESCENARIOS A LA MEDIDA de estas razas y personajes han tenido también que adaptarse no sólo a la historia y el guión, sino a las peculiares características de aquellos. Los escenarios y edificios alienígenas tienen un mucho de orgánico, no sólo de futurista, mientras que otros ofrecen un aspecto mucho más industrial, según el mundo donde se desarrolle cada misión en concreto.



Si John Dalton cumple con sus objetivos, quizá los marines espaciales le hagan de nuevo un hueco.

El diseño de muchos personajes encuentra una clara inspiración en la estética sacada del manga.

Actores para la aventura

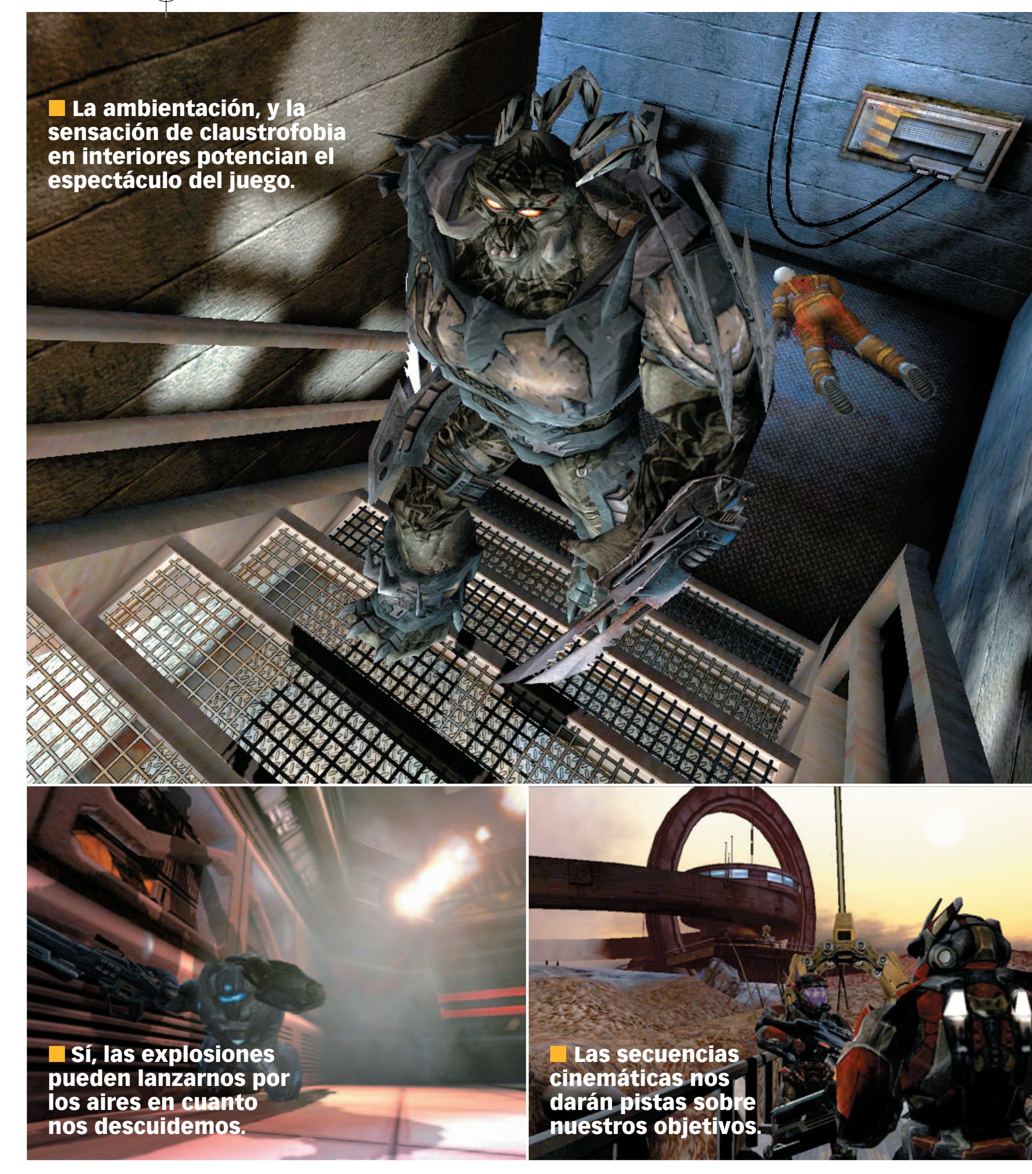
LA ESTRUCTURA NARRATIVA de «Unreal II», casi como el de una película, ha obligado a Legend a otorgar a todos los personajes, aun los secundarios menos importantes, una marcada personalidad para ambientar a la perfección el conjunto y hacer que el jugador sienta que está en un mundo realmente vivo. La propia historia de John Dalton (un perdedor expulsado del cuerpo de marines, que desea volver al mismo), el protagonista, provoca buscar la empatía con el jugador, que aumenta a medida que el juego avanza.

LOS ARQUETIPOS en que se basan estos personajes están bastante claros, y son fácilmente reconocibles. El típico secundario simpático y gracioso, encarnado en el alienígena Ne'Ban; el personaje misterioso, duro y algo cínico, representado por Aida, la primer oficial de la Atlantis; el tipo amargado pero de buen corazón, con Isaak, el ingeniero, etc. Modelos que funcionan a las mil maravillas y encajan a la perfección en el guión.

¿Sabías que...

La idea original para el guión del juego, creada por Mike Verdu, de Epic, apenas sí sufrió cambios cuando Legend retomó el proyecto?

Los guiños al juego original, una vez más, aparecen en multitud de fases. Una, en concreto, reproduce el enfrentamiento del protagonista con un skaarj (único enemigo que repite) en un decorado claustrofóbico y con una auténtica fiesta de luces y sombras, rememorando el combate que, en un oscuro pasillo, tenía ►►


La ambientación, y la sensación de claustrofobia en interiores potencian el espectáculo del juego.

Sí, las explosiones pueden lanzarnos por los aires en cuanto nos descuidemos.

Las secuencias cinemáticas nos darán pistas sobre nuestros objetivos.

LA TECNOLOGÍA ESTÁ VOLCADA EN EL DISEÑO DE LA ACCIÓN, SIN CENTRARSE EN LA PARAFERNALIA GRÁFICA

lugar en «Unreal» contra uno de estos enemigos. Y es que la ambientación, entre otras cosas, es una de las grandes virtudes del juego. Los escenarios donde se desarrolla este espectáculo destacan por su amplitud y detalle, aunque no por su nivel de interacción (al menos, en la primera beta). Y si este aspecto no potencia la jugabilidad, ésta viene dada por la simplicidad, esperada, del interfaz y la enorme variedad del armamento a nuestra disposición para combatir a todas las razas que pondrán trabas a nuestros objetivos, así como por el excepcional diseño de la acción, misión a misión.

Sí a las armas

El diseño del armamento, que viene "obligado" muchas veces por la variedad de enemigos a los que combatir, es donde Legend ha intentado marcar diferencias con otros juegos. Un cierto toque estratégico en algunas misiones fuerza al jugador a pensarse bien qué tipo de arma utilizar. Una fase casi completa está dedicada al uso de un láser de francotirador. En otra, la potencia de un rifle de asalto o las granadas y minas son la razón de ser del diseño. Algunas misiones son francamente ofensivas. En otras, prima el sigilo y el uso de armamento que no haga mucho ruido. Otras tantas nos ponen en la tesitura de usar lanzallamas (ciertos insectos mutantes que pondrán a prueba nuestra paciencia) o armas biológicas.
Y al usar las armas nos damos cuenta de otra de las virtudes de nuestro amigo. El diseño del motor de simulación física permite contemplar virguerías, viendo como los cuerpos saltan por los aires, y los efectos de humo, niebla, luz, etc. se ven afectados en términos realistas con los impactos de proyectiles y desplazamiento de objetos.
Lo mejor, con todo, de «The Awakening» es el conjunto, que supera, con mucho, a la suma de las partes (la sinergía, de la que nuestro amigo será uno de los mejores exponentes del género). Ambientación, tecnología, jugabilidad, acción, diseño, control, guión, creación de personajes, enemigos... Todo se une en «Unreal II» creando uno de los títulos más sólidos del género que hayamos visto jamás. A medida que se avanza en las misiones, las sorpresas son continuas. Cuando uno espera que ya no puede haber nada que supere a lo anterior, el diseño de la siguiente misión es aún más espectacular, absorbente y divertido. Los distintos objetivos, que van desde la investigación al exterminio, de la recuperación de uno de los siete objetos alienígenas que forman el corazón de la historia a la escolta de un grupo de marines perdidos en un planeta (supuestamente) deshabitado, hacen del juego una fenomenal experiencia, variada y nunca ni un poco reiterativa.

Recordemos una vez más (ver Micromanía número 95) que «The Awakening» será un título exclusivamente para un jugador. Epic y Legend lo decidieron desde el principio, con lo que si los más fanáticos de la acción esperáis un festín de juego en red, será mejor que os decantéis por su hermano, «Unreal Tournament 2003». «Unreal II» lo tiene todo para convertirse en un auténtico número uno. Aunque, viendo lo que se nos viene encima este año, ¿cuánto durará su reinado en el género? En todo caso, habrá que ir haciendo un hueco en la estantería para nuestro querido amigo, de vuelta entre nosotros.

F.D.L.

La ley de la fuerza

UN ACERCAMIENTO estratégico a la acción se ha tenido presente en muchas fases, y en el diseño de muchas de las armas del juego, pensadas e ideadas para ser utilizadas en momentos concretos, y contra objetivos específicos. Esto es algo con lo que se pretende hacer mucho más rico el universo de juego.



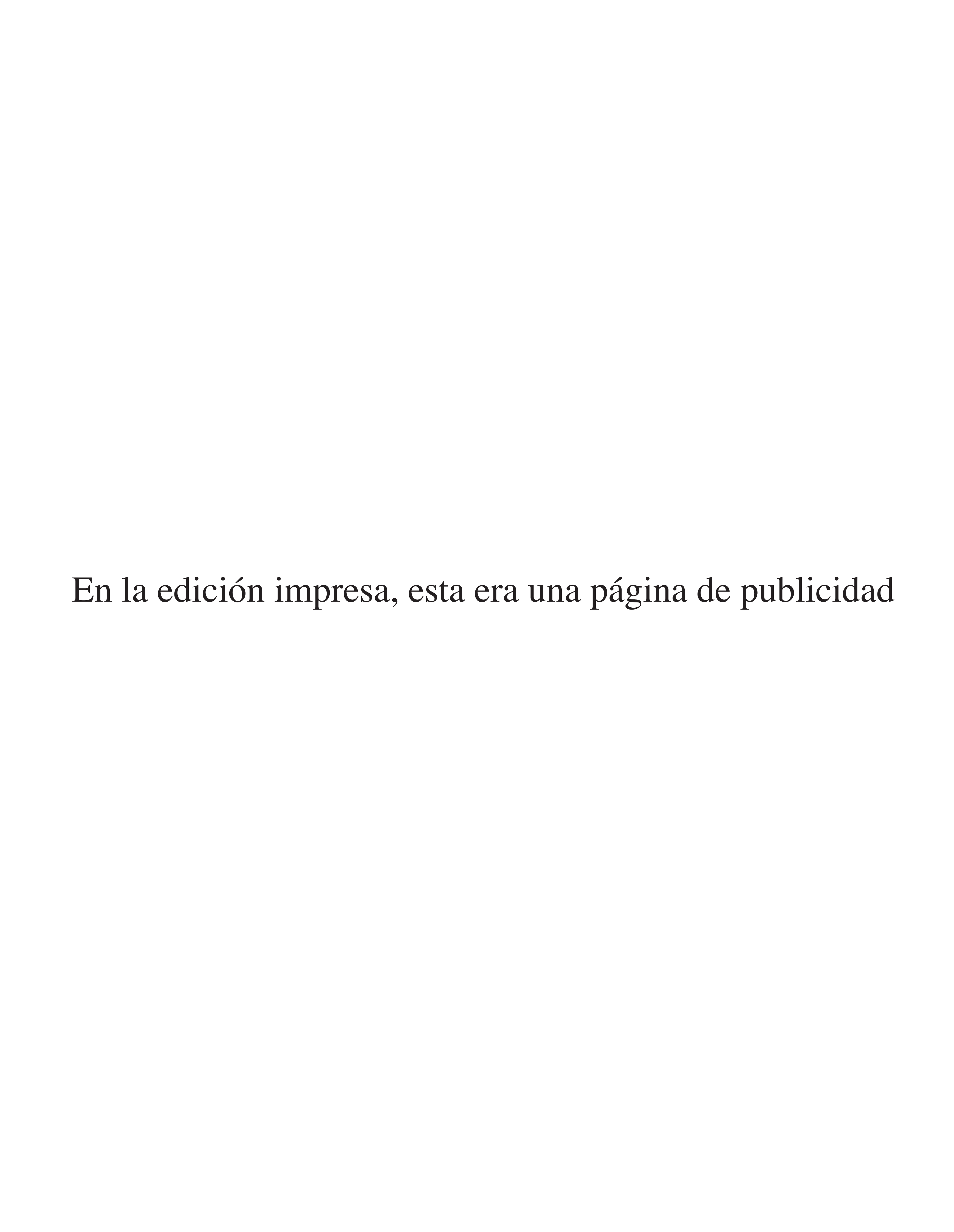
LA LIBERTAD que posee el jugador para usar su armamento es total, pero sí resultará recomendable guardar ciertas armas para derrotar a una criatura especialmente dura, o hacer uso de minas, granadas o hasta ciertas armas "biológicas", que lanzan "bichos" vivos contra el enemigo... ¿alguien ha dicho «Half-Life»?



¿Sabías que...

Legend y Epic aseguran que no tienen intención de diseñar una demo jugable de «Unreal II», pese a la insistencia de la comunidad de jugadores en todo el mundo?

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **LEGEND/EPIC/ATARI**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **FEBRERO 2003**
- Página web: ***www.unreal2.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Rainbow Six Raven Shield

¡Contra el terrorista!

Los juegos de acción táctica llevan ya algún tiempo cosechando legiones de aficionados. Y la última entrega de «Rainbow Six» promete convertirse en la propuesta más preciosista de cuantas se han hecho hasta ahora.

Primera impresión

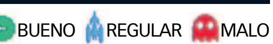

SÍ nos gusta

- La avanzada inteligencia artificial de los miembros del equipo y los terroristas.
- El realismo con el que se han implementado las armas en pantalla.
- Que ir pegando saltitos no forme parte de los métodos de combate.
- El espectacular sistema de esqueleto de los personajes.

NO nos gusta

- Los enemigos deberían aprender a usar bien las granadas en la versión final.
- Por ahora la velocidad de juego no es tan buena como debería.
- No podemos cambiar nuestra arma por la de un terrorista caído.

PRIMERA IMPRESIÓN: Espectacular como pocos, y con avanzadas rutinas de IA.

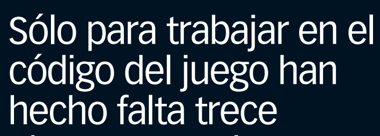



BUENO REGULAR MALO

Fiel a la tradición «Rainbow Six», «Raven Shield» nos pone al cargo de un equipo antiterrorista altamente especializado que debe llevar a cabo misiones por todo el mundo. Para ello, tenemos que seleccionar a los miembros de nuestro equipo a partir de una larga lista (que incluye a muchos personajes de la novela homónima de Tom Clancy) y equiparlos con armamento y accesorios de alta tecnología. Tras esto los dividiremos en grupos, planificaremos el método de inserción y las rutas a tomar sobre un mapa esquemático de la zona y nos dispondremos a resolver la parte práctica de la misión, capitaneando en tiempo real a nuestro equipo desde una perspectiva en primera persona y administrando nuevas órdenes.

Espectáculo gráfico

La fórmula que acabamos de describir será bien familiar para los veteranos de este tipo de juegos, pero es en la implementación que se ha hecho de la misma donde «Raven Shield» destacará. Las mejoras más aparentes se refieren al apartado gráfico, que ya desde la versión beta a la que hemos tenido acceso destaca por un preciosismo excepcional y una atención al detalle que demuestran el buen uso que se ha realizado del motor de «Unreal». Tanto los entornos como los personajes son extremadamente detallados, y las armas están muy bien modeladas. A ello se suma fenomenales animaciones que incluyen un elaborado sistema de esqueletos similar al visto en «Unreal Tournament 2003» o «Hitman 2». Gracias a él, los personajes reaccionarán de forma precisa a los objetos de su entorno, de manera que el cuerpo de un terrorista abatido se contorsione de forma creíble al chocar contra el mobiliario en su caída.



¿Sabías que...
Sólo para trabajar en el código del juego han hecho falta trece programadores, y eso sin contar con los artistas gráficos?

Realismo por encima de todo

Esta preocupación por el realismo se extiende a otras áreas del juego, y muy particularmente a la Inteligencia Artificial. Una de las prioridades de los desarrolladores ha sido hacer de los miembros del equipo valiosos recursos al servicio del jugador, y no meros comparsas que estorben, más

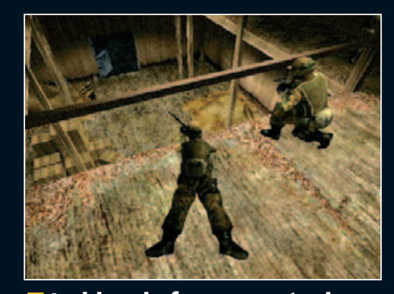
En las habitaciones abundan múltiples elementos escénicos personalizados, que las diferencian entre sí.

Los miembros del equipo disponibles se ordenan según una serie de tareas especializadas.

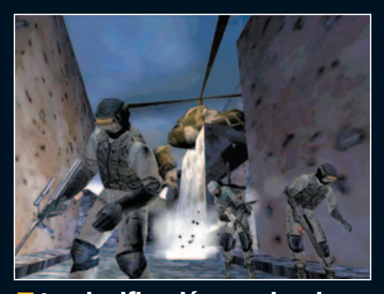
Para esposar a un terrorista solo hay que acercarse a él y pulsar el botón de acción.

que ayudar. Su comportamiento a lo largo de una misión será, por lo que hemos observado, impecable. Al entrar en una habitación, tomarán rápidamente posiciones para asegurar que te cubren por todos los flancos –retaguardia incluida– de manera que difícilmente pueda producirse una situación donde la falta de visión periférica pueda jugarte una mala pasada. De hecho, son tan eficientes que en ocasiones es frustrante comprobar cómo los enemigos ▶▶

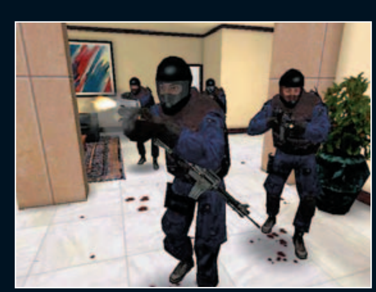
A qué se parece...



La idea de formar parte de un grupo de élite y cooperar con los compañeros ya la vimos en «Ghost Recon».



La planificación previa a la misión en sí es un concepto similar al de «Rainbow Six: Rogue Spear».



El salvamento de rehenes y lo de poner las esposas se parece a lo que estuvimos haciendo en «Swat 3».

LA PREOCUPACIÓN POR EL REALISMO VA DESDE EL APARTADO GRÁFICO HASTA LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

son abatidos antes de que tengamos tiempo de reaccionar. Ahora bien, los terroristas a los que nos enfrentaremos tampoco serán idiotas. Intentan flanquearnos, piden ayuda o utilizan fuego de supresión en un intento de ganar tiempo para sus camaradas. Aunque en la beta hemos observado que tienen una turbadora tendencia a volarse a sí mismos cuando lanzan granadas, es razonable asumir que esa conducta estará corregido en la versión final.

Los modos de juego

Además de la campaña, donde resolveremos un total de quince misiones de complejidad creciente, a lo largo de doce escenarios diferentes, destaca la modalidad personalizada y multijugador. La primera tiene lugar escogiendo uno de los mapas que ya se ha encontrado en el modo campaña, sólo que esta vez podemos modificar los objetivos de acuerdo a ciertos parámetros: actuar como lobo solitario (esto es, sin el apoyo de un equipo), cazar terroristas o rescatar rehenes son propuestas que permiten disfrutar de una misión sin tener que hacer frente a las estrictas limitaciones y objetivos impuestos por la campaña. Por lo que se refiere al multijugador, éste contempla dos variantes, cooperativa o competitiva. La variante cooperativa es bastante parecida a una partida personalizada, con la salvedad de que en esta ocasión son jugadores humanos los que nos acompañan. En cuanto a los modos de competición, incluyen diferentes modalidades, aunque probablemente la más popular sea la de enfrentamientos por equipos. Bási-

Gadgets y accesorios

EL SENSOR DE LATIDOS es un nuevo artilugio del que dispondremos durante las misiones. Son unos binoculares que nos permiten detectar los latidos de una persona a través de las paredes. Un rehén o un terrorista que está alertado de nuestra presencia tiene los latidos más acelerados. También podemos determinar si está de pie o de rodillas por la altura en relación al suelo.



LAS ARMAS que componen el arsenal de «Raven Shield» suman un total de 57, todas ellas modeladas de forma realista. Incluso las animaciones del proceso de recarga están basadas en la realidad. Muchas contemplan la posibilidad de añadir diversos accesorios, como silenciadores, personalizándolas en distintas variantes.



¿Sabías que...

Los edificios han sido diseñados de tal manera que todas sus habitaciones tienen un sentido y no están puestas "por que sí"?

En consonancia con la temática realista, el fuego de las armas es extremadamente letal.


Explorando el entorno





LA VISIÓN NOCTURNA tiñe la pantalla de verde y nos permite ver en la oscuridad, pero una fuente de luz directa nos deslumbrará, por lo que es inútil a la luz del día.

EL ZOOM de una mira telescópica es potente, pero con cualquier arma se puede hacer un pequeño acercamiento del enfoque. Representa el entornar los ojos para apuntar.

LA VISIÓN CALORÍFICA permite ver a través de ciertas paredes. Esto posibilita a los francotiradores proporcionar información adicional para el grupo de asalto.

ASOMARSE POR LAS ESQUINAS es un concepto que ya existía en la edición anterior del juego, pero aquí se ha refinado permitiendo diferentes grados de inclinación.

camente se trata de reproducir un estilo de juego similar al del popularísimo «Counter Strike». Al principio de la ronda contamos con un breve tiempo para seleccionar nuestro equipamiento y, si resultamos abatidos durante el enfrentamiento, tenemos que esperar a la siguiente ronda antes de poder volver a jugar. Durante ese tiempo, podemos aprovechar para examinar la selección de armas disponible (cada una cuidadosamente descrita según sus atributos) y realizar modificaciones a la configuración estándar de armamento con la que iniciaremos la siguiente ronda.

Aunque «Ghost Recon» ha fijado el listón del género considerablemente alto, la depurada inteligencia artificial y el estupendo apartado gráfico de «Raven Shield» apuntan a que nos encontramos ante un serio candidato para convertirse en el mejor juego de acción táctica del momento. Habrá que esperar a la versión final para ver cómo se desarrollan las cosas, y si se cumplen las previsiones.

G.P.

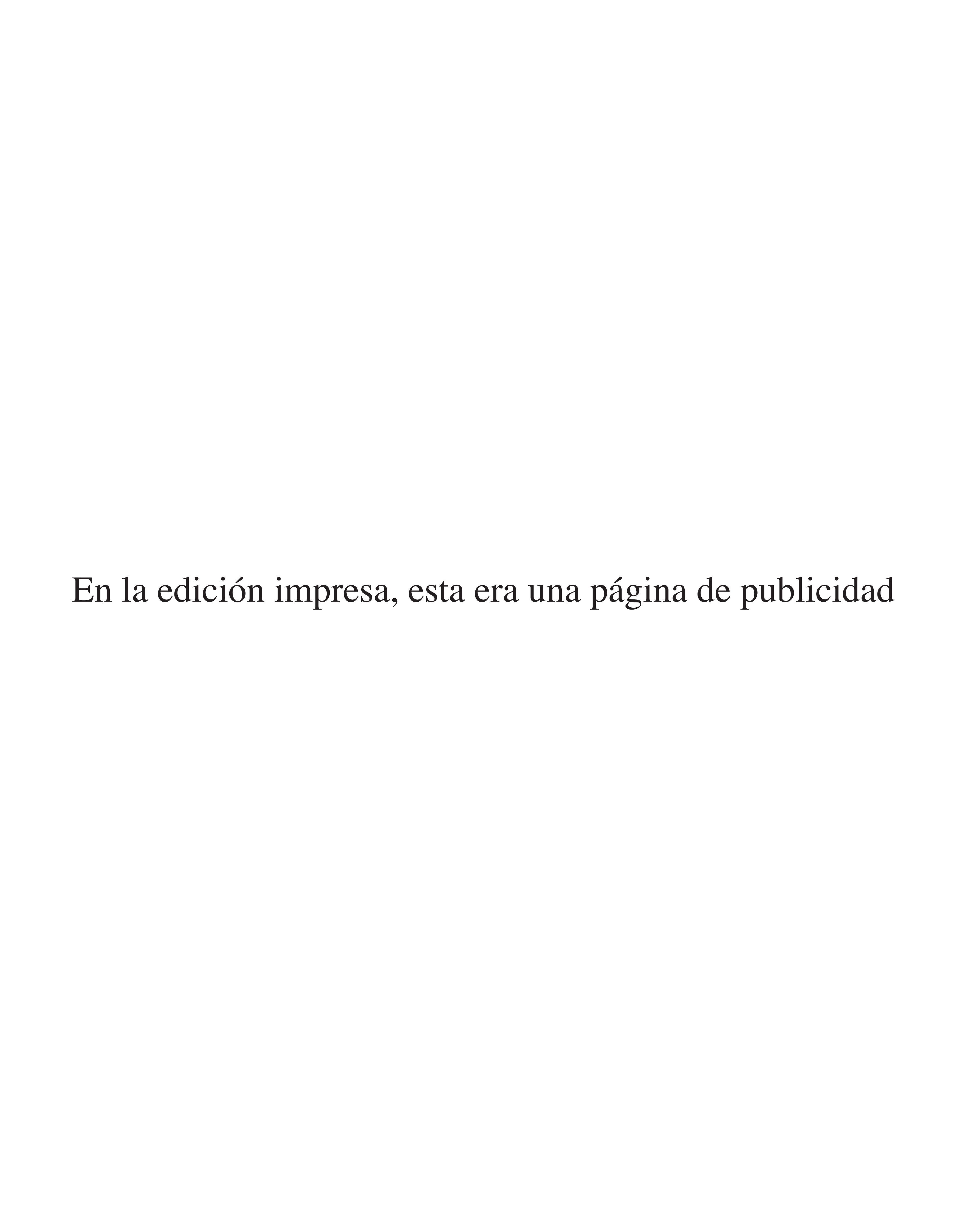
▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
RED STORM/UBI SOFT (EN COOPERACIÓN)
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
NO
▶Fecha de lanzamiento:
FEBRERO 2003
▶Página web:
www.raven-shield.com

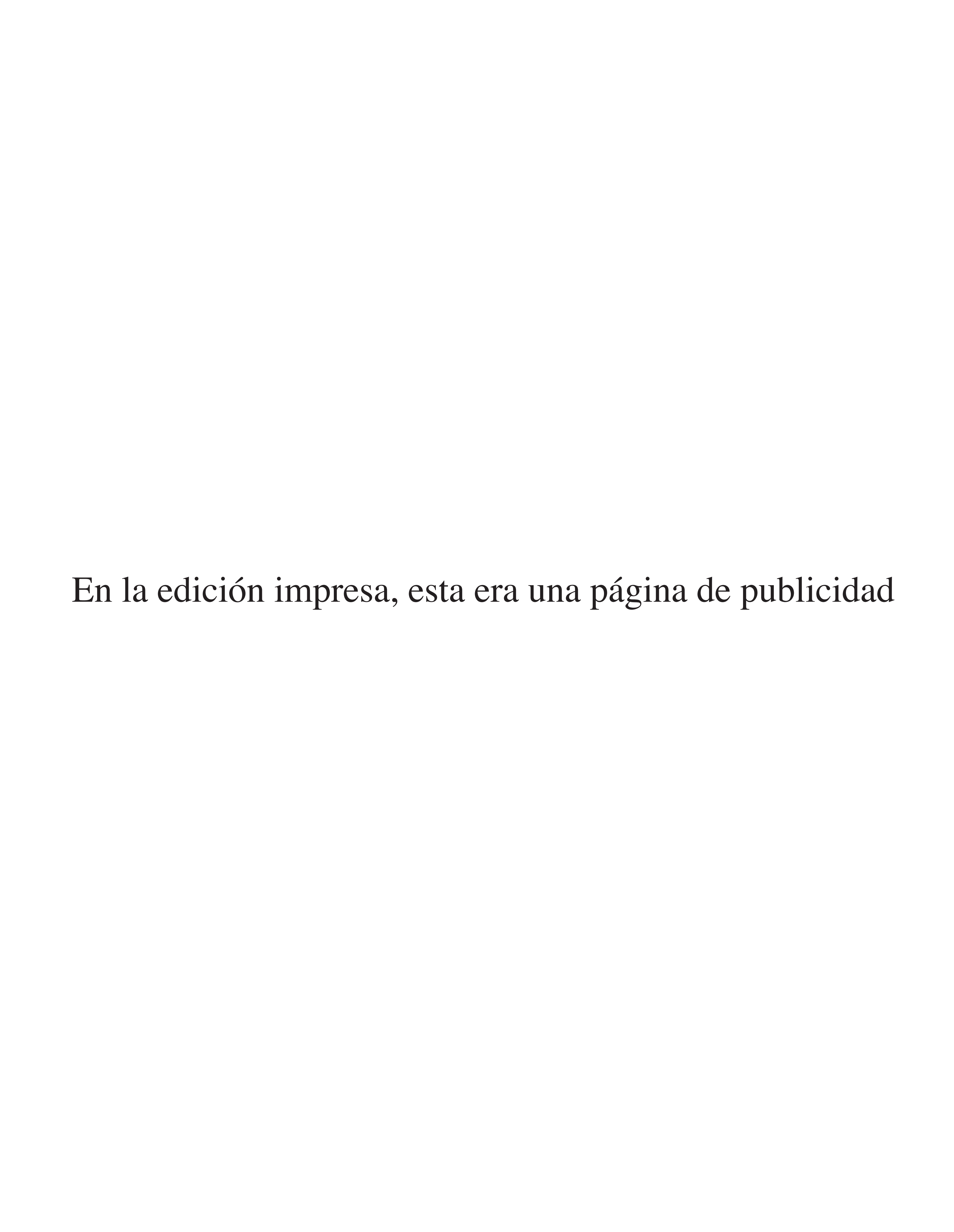


La fase de planificación permite organizar puntos de ruta y barridos de la zona.


Las armas en pantalla están representadas mediante complejos modelos poligonales.


Las animaciones de muerte son variadas gracias al sistema de esqueletos 3D.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Wolfenstein: Enemy Territory

En el principio...

Id Software nos propone volver a encarnar a B.J.Blazkowicz, aunque desde una original perspectiva en el diseño de acción en la serie «Wolfenstein»: el control de un grupo de soldados de elite, en misiones de todo tipo.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El afán de renovación en la serie.
- Los nuevos modos de juego.
- La posibilidad de penalizar a compañeros de juego.
- La inclusión del mapa en el multijugador.
- Robarle el uniforme a un enemigo.



NO nos gusta

- Apenas sí hay diferencias técnicas con «Return to Castle Wolfenstein».
- ¿Demasiado cambio?
- El "respawn" del multijugador a veces se hace eterno.
- El modo individual aún está muy verde.

PRIMERA IMPRESIÓN: Original y arriesgado giro de id a la mítica serie «Wolfenstein».

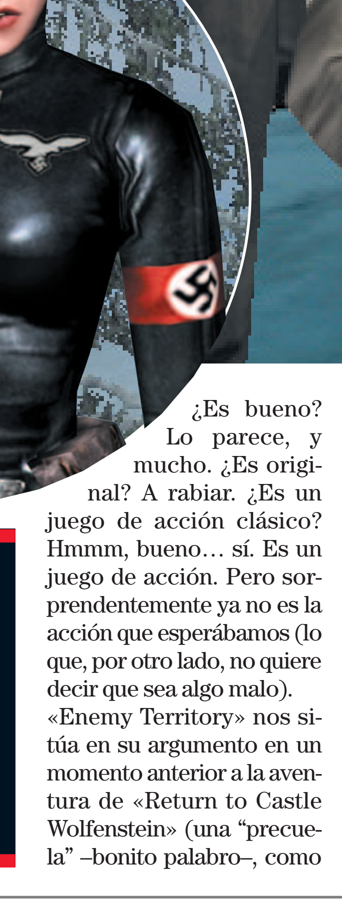
BUENO REGULAR MALO

Las primeras noticias sobre un nuevo proyecto con el sello de id Software llegaron casi al final de la edición del número de Enero de Micromanía. Id se ha "puesto las pilas" últimamente, aunque no es menos cierto que cuenta con la ventaja de ejecutar el papel de productor, y no de desarrollador de «Enemy Territory». Un juego que está llamado a destacar no sólo por su calidad sino por haber afrontado el universo «Wolfenstein» desde una perspectiva casi inimaginable, y cuyos resultados pueden ser geniales, aunque quizá después de «Enemy Territory» a la serie puede que no la reconozca, como popularmente se dice, ni "la madre que la parió".

Un giro inesperado

Si «Return to Castle Wolfenstein» celebraba y ponía al día un clásico de la talla del juego que hizo nacer el mito de id Software, no es menos cierto que, pese al lavado de cara, mantenía intacto e impoluto el espíritu del original. Gray Matter llevó a cabo un trabajo espléndido aprovechando el motor gráfico de «Quake III» y poniendo toda la carne en el asador en un excelente guión y diseño. Los amantes de la acción en primera persona nos pusimos más contentos que unas castañuelas, y añadimos a nuestra colección otro clásico instantáneo.

Y, de repente, llega «Enemy Territory». Lo vemos, lo jugamos, nos asombramos de lo que se ha mejorado, renovado y depurado el modo multijugador (en estos momentos es el que está más avanzado), y nos quedamos patidifusos cuando Todd Hollenshead, mandamás de id Software, nos pone delante de nuestras narices el modo de juego individual.



¿Es bueno? Lo parece, y mucho. ¿Es original? A rabiar. ¿Es un juego de acción clásico? Hmmm, bueno... sí. Es un juego de acción. Pero sorprendentemente ya no es la acción que esperábamos (lo que, por otro lado, no quiere decir que sea algo malo). «Enemy Territory» nos sitúa en su argumento en un momento anterior a la aventura de «Return to Castle Wolfenstein» (una "precuela" –bonito palabro–, como



¿Sabías que...

la primera idea para «Wolfenstein: Enemy Territory» era lanzarlo como una expansión para «Return to Castle Wolfenstein»?

Los escenarios nórdicos que se han incluido en el juego ofrecen nuevas y sugerentes posibilidades de acción.

Nueva historia, nuevos rangos, nuevos vehículos, nuevos modos de juego… ¿qué más se puede pedir?

El modo individual exige afrontar la acción desde una nueva perspectiva para la saga: el trabajo en equipo.

en "Star Wars"). Y nos mete en la piel de nuestro querido B.J. aunque… el protagonista ya no está solo. ¿Sorprendido? «Enemy Territory» basa su diseño de juego en el modo individual en una campaña protagonizada por un grupo de soldados de elite, al mando del que se encuentra B.J.
Entra en juego, por lo tanto, un componente que raras veces id Software ha tenido en consideración: la estrategia. No es que se trate de un "remix" entre «Wolfenstein» y «Rainbow Six», pero quizá no sea una comparación tan alejada de la realidad.
«Enemy Territory» no es un "shoot'em up" al uso. Es un juego de acción basado en el trabajo de un equipo de personajes, cada uno especializado en tareas concretas (ingeniero, médico, etc.), que nosotros debemos coordinar. La acción no se basa en avanzar disparando a todo lo que se mueva, sino que se debe ir poco a poco, conquistando posiciones estratégicas, cumpliendo ►►

A qué se parece…



«Return to Castle Wolfenstein», evidentemente, es la referencia inmediata para este nuevo título.



El control de un grupo militar con miembros especializados es, casi, la definición de la serie «Commandos».

EL GIRO DADO EN EL DISEÑO DE LA ACCIÓN, EN EL MODO INDIVIDUAL, ES UNA APUESTA ARRIESGADA Y PROMETEDORA

objetivos y mirando muy bien por donde pisamos. En suma, no deja de lado el apartado de acción directa (dispara a todo lo que se mueva, y a lo que no, también, por si las moscas), por el que se puede avanzar, aunque con complicaciones, sino que añade una nueva perspectiva de juego, que nos obliga a pensarnos cada paso que demos.

Espectacular

Sabemos que todo esto puede sonar un poco raro pero «Enemy Territory» presenta un aspecto magnífico. Se trata de una arriesgada apuesta de id y lo saben, como reconoce el mismo Hollenshead, pues convencer a la legión de seguidores de «Wolfenstein» con un cambio tan acusado no es fácil, pero confían en que la calidad del producto compense esta situación.

Para conseguirlo, «Enemy Territory» cuenta con una serie de triunfos. Por un lado, en el ya comentado modo individual, se ha trabajado duramente en la IA, tanto de los miembros del equipo protagonista, como de los enemigos. Ayuda también un interfaz simplificado al máximo, para con una serie no muy extensa de órdenes poder desplegar un considerable y variado potencial de acción en el juego. La variedad de las misiones (infiltración, rescate, sabotaje, etc.) también potencia el conjunto. En la práctica, «Enemy Territory» viene a ser un combinado del clásico modo individual de los juegos de id, con el multijugador que exhibía «Return to Castle Wolfenstein». Y la posibilidad de jugar la campaña dos usuarios, en modo cooperativo, es un gran aliciente.

También en consolas





NO ES «ENEMY TERRITORY» pero id ha decidido que también los usuarios de Xbox y PS2 merecen disfrutar de «Wolfenstein». Nuevas versiones del original «Return to Castle Wolfenstein», están en desarrollo para los consoleros más amantes de la acción. Sus nombres: «Operation Resurrection» (PS2) y «Tides of War» (Xbox).

LA VERSIÓN XBOX de «Return to Castle Wolfenstein» es bastante más completa que la de PS2, ya que incluirá modo multijugador plenamente operativo y sonido Dolby Digital 5.1 interactivo.
Pero la versión de la máquina de Sony tampoco se queda corta. Nuevos niveles y diferentes de la versión Xbox (más parecida al original de PC), junto a la alta resolución en el apartado gráfico, garantizan un «Wolfenstein» de gran calidad.

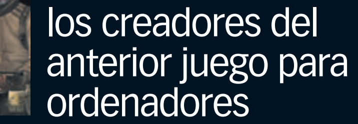


El apoyo constante entre los distintos miembros de nuestro equipo, y usar su especialidad militar correctamente, es vital.

Echar cuerpo a tierra será más que aconsejable en ciertos enfrentamientos demasiado peligrosos.

Nuestro ingeniero es una unidad muy importante. Sin él no podremos superar muchos obstáculos.

¿Sabías que...

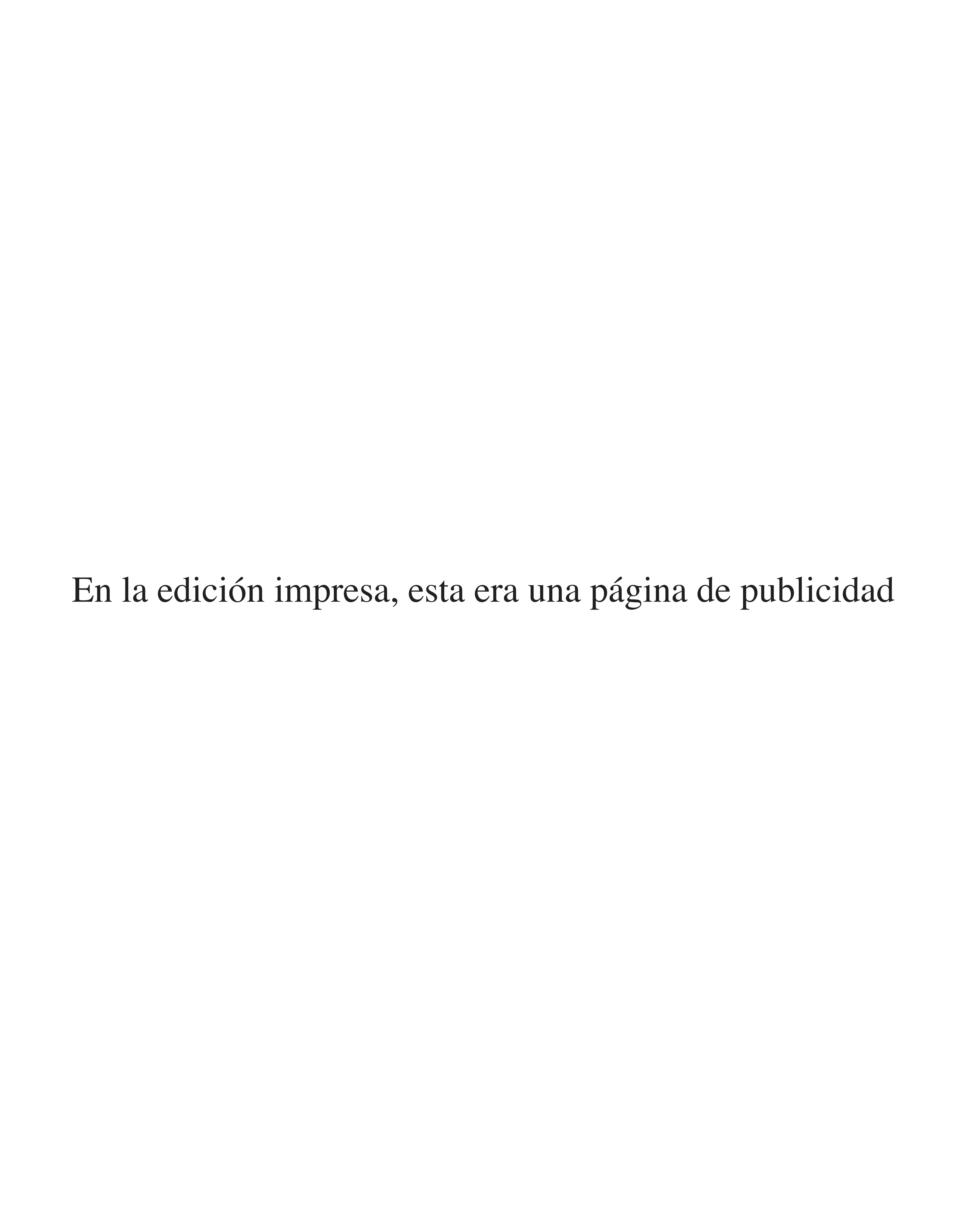


los creadores del anterior juego para ordenadores compatibles han sido los encargados de crear las nuevas versiones para consolas?

Por otro lado, el espectáculo que despliega el modo multijugador es digno de todo elogio. En apariencia, «Enemy Territory» es mucho más "conservador" en este apartado, pero el trabajo que está realizando Splash Damage es soberbio. Nuevas armas, nuevos escenarios, posibilidad de consultar un mapa (lo que da idea del tamaño, mucho mayor que en el original, de los nuevos escenarios), nuevos roles y rangos en los soldados para escoger… Y posibilidades de acción divertidísimas. Se pueden plantar minas, que sólo verán, gracias a un indicador, los miembros del equipo con que juguemos, pero no el enemigo. Se puede robar el uniforme a un enemigo, e infiltrarnos en el equipo contrario. Podemos usar morteros. Podemos sabotear, con nuestros ingenieros, diversos recursos del equipo contrario, para hacer más complicada su victoria… y así, podríamos estar enumerando detalles durante un buen rato.
Es sólo una primera aproximación a este modo, que también se puede jugar en forma de campaña (algo impresionante), donde entra en juego la posibilidad de ascender de rango y habilidades, a medida que avanzamos. Esto implica ser mejor, ser más fuerte, contar con nuevas armas… Sorprendente, sí, pero sobre todo espectacular y divertidísimo. Cuando se juntan 64 jugadores y la campaña llega a su momento álgido, todo lo que hayas experimentado con otros títulos de acción te parecerá una nadería comparado con esto. Vigila «Enemy Territory» de cerca, muy de cerca, porque la guerra no ha terminado. La verdadera batalla por la diversión está por llegar con el nuevo juego de id Software. Larga vida a «Wolfenstein».

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
ID SOFTWARE/MAD DOC/ SPLASH DAMAGE
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SIN CONFIRMAR
▶Fecha de lanzamiento:
VERANO 2003 (SIN CONFIRMAR)
▶Página web:
www.activisión.com/ games/wolfenstein


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Jurassic Park: Operation Genesis

Dioses y monstruos

Para los amantes de la terrorífica novela escrita por Michael Crichton e inmortalizada en celuloide por el genial Steven Spielberg llega este juego, mezcla de estrategia y acción, inspirado en el universo de «Parque Jurásico».

Primera impresión



nos gusta

- Que haya escenas de acción en un juego de gestión.
- El interfaz de control es intuitivo y certero.
- El motor gráfico en 3D es útil y muy vistoso.
- La Dinopedia es muy curiosa y contiene mucha información.

NO nos gusta

- No es el mejor juego de gestión que hemos visto.
- La ausencia de opciones online.
- Que no haya dinosaurios voladores o acuáticos.
- Todas las islas son muy parecidas entre sí y la repetición termina cansando.

PRIMERA IMPRESIÓN: Promete ser un juego bastante interesante, basado en la película.



REGULAR MALO

El último proyecto desarrollado por Blue Tongue (los creadores de «Starship Troopers») se titula «Jurassic Park: Operation Genesis» y puede ser definido como un juego de gestión empresarial tipo «Theme Park» con grandes dosis de acción directa. Nuestro negocio es la cría y exhibición de dinosaurios, y el objetivo, construir el parque jurásico definitivo y hacernos millonarios en el intento.

Qué ofrece

«Operation Genesis» incluye tres modos de juego distintos. El primero, que da nombre al juego, consiste en construir y gestionar libremente un parque temático jurásico. El segundo incluye doce misiones independientes en las que hay que cumplir objetivos concretos (como, por ejemplo, aplicar dardos sedantes a un saurio enfurecido). Por último, el modo "Site B" nos permite colocar en una isla tantos dinosaurios como queramos para verlos interactuar entre ellos, según patrones aleatorios definidos por la IA. Según parece, por la primera versión jugable, no habrá opciones multijugador.

El juego incorpora además veinticinco especies de dinosaurios diferentes. Al principio sólo dispondremos de una especie, de escaso interés para los visitantes. Para criar nuevas especies deberemos obtener previamente muestras de su ADN presentes en fósiles. «Operation Genesis» incorpora además 35 estructuras (senderos, estaciones de limpieza, puestos de vigilancia, atracciones, restaurantes para turistas, vallas de alta seguridad, dispensadores de comida automáticos, etc). Como siempre, el dinero estará limitado por lo que habrá que rentabilizar las instalaciones con los visitantes del parque para poder seguir construyendo nuevas estructuras que nos permitan desarrollar nuestra investigación.

¿Sabías que... nuestro equipo de biólogos puede refinar las muestras de ADN para conseguir especies más resistentes y duraderas?

Escenas de acción

Los chicos de Blue Tongue han querido diferenciar «Operation Genesis» de otros juegos de construcción de parques de atracciones, incluyendo escenas de acción directa atípicas en el género. Cada vez que seleccionemos el puesto de vigilancia de los rangers, manejaremos vehículos tales

Los verdaderos protagonistas del juego son las veinticinco razas de dinosaurios incluidas.

Las escenas de acción aportan gran variedad al desarrollo del juego.

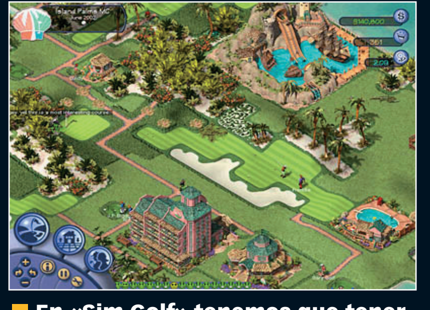
Como en otros juegos "tycoon", hay que hacer felices a los clientes.



A qué se parece...



En «Zoo Tycoon» criamos otros animales salvajes en cautividad. Los dinosaurios llegan en la expansión.



En «Sim Golf» tenemos que tener muy en cuenta la opinión de los clientes sobre las instalaciones.

como un helicóptero o un jeep, útiles para perseguir y acorralar dinosaurios escapados, detener estampidas o administrar vacunas a los animales. Así, encontramos escenas de conducción, pilotaje y acción en primera persona, que amenizan la gestión del parque.

Interesante propuesta

Aunque el desarrollo de «Operation Genesis» es similar al de otros juegos de gestión, incluye elementos innovadores. La primera impresión es positiva pero, ¿será este el juego definitivo de "Jurassic Park"?

I.C.C.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **BLUE TONGUE / VIVENDI**
▶Género: **ESTRATEGIA / ACCIÓN**
▶Localización: **SÍ**
▶Fecha de lanzamiento: **28 DE MARZO**
▶Página web: **NO TIENE**

Preview
PRIMER CONTACTO

Rise of Nations
Buenos presagios

Sin salirse de los límites de la estrategia en tiempo real, este prometedor título toma prestados elementos de las grandes sagas de la estrategia por turnos para ofrecernos un juego francamente completo e interesante.

Primera impresión


SÍ nos gusta

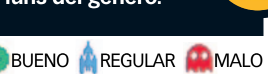
- La utilización de elementos propios de los juegos de estrategia por turnos.
- La simplificación de las tareas rutinarias.
- La enorme variedad de civilizaciones, unidades y tecnologías.
- La larga lista de opciones de configuración.


NO nos gusta

- Puede resultar demasiado complejo para los no iniciados en el mundo de la estrategia.
- La originalidad no es precisamente su punto fuerte.
- Únicamente admite ocho jugadores en el modo multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un prometedor juego que entusiasmará a los fans del género.

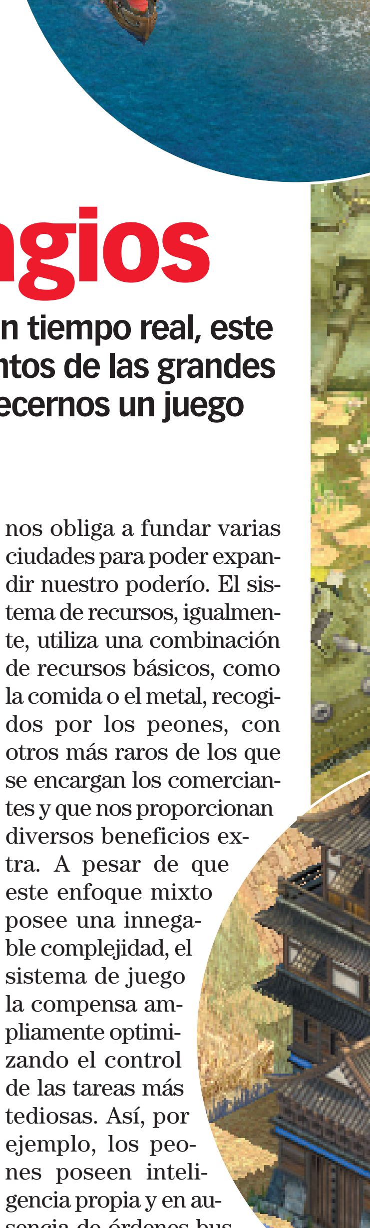


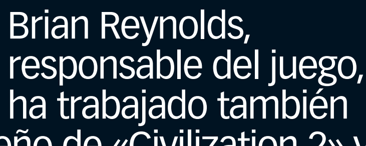



Es verdad que la influencia de series como «Civilization» o «Age of Empires» es fácilmente reconocible a lo largo de todo su desarrollo, pero lo cierto es que «Rise of Nations» no sólo no resulta un juego manido sino que se las apaña para conseguir un aire de frescura que, complementado con un acabado a la altura del de los mejores de su género, lo convierten en una de las ofertas más prometedoras del año.

Sistema mixto

Al igual que el de la práctica totalidad de los juegos de estrategia en tiempo real, el sistema de juego de «Rise of Nations» gira alrededor de la estructura tradicional de peones, recursos, edificios y unidades militares, pero a la vez añade bastantes elementos propios de la estrategia por turnos. Así, por ejemplo, el territorio se gestiona de manera similar a la de «Civ III», con fronteras de colores que indican hasta donde alcanza la influencia de cada bando. Además, sólo podemos construir una cantidad limitada de edificios por cada centro urbano construido, lo que en la práctica nos obliga a fundar varias ciudades para poder expandir nuestro poderío. El sistema de recursos, igualmente, utiliza una combinación de recursos básicos, como la comida o el metal, recogidos por los peones, con otros más raros de los que se encargan los comerciantes y que nos proporcionan diversos beneficios extra. A pesar de que este enfoque mixto posee una innegable complejidad, el sistema de juego la compensa ampliamente optimizando el control de las tareas más tediosas. Así, por ejemplo, los peones poseen inteligencia propia y en ausencia de órdenes buscan siempre alguna tarea que realizar; además, las fuentes de recursos son infinitas, de manera que no es necesario andar buscando otras nuevas. Por lo que respecta a su contenido, el juego resulta francamente completo. Nada menos que dieciocho razas, cada una con sus propias características, junto a un enorme árbol tecnológico, que abarca desde el arco y la flecha hasta los misiles nucleares. Los modos de juego incluyen una campaña individual, varios escenarios históricos, un modo de





¿Sabías que...

Brian Reynolds, responsable del juego, ha trabajado también en el diseño de «Civilization 2» y de «Alpha Centauri»?

La conquista de las ciudades enemigas expande los límites de nuestro territorio.

«Rise of nations» incluye un amplio repertorio de unidades de todo tipo.

Conforme avanzamos de época los edificios y unidades se van modernizando.

A qué se parece...



«Civilization III» tiene un sistema de territorios y fronteras muy similar al de «Rise of Nations».



«Empire Earth» también nos permite avanzar desde la prehistoria hasta nuestros días.

escaramuzas con una cantidad de opciones de configuración abrumadora y, por supuesto, un modo multijugador para hasta ocho jugadores. En cuanto al apartado tecnológico, opta por una técnica mixta muy de moda ahora que combina unidades y terreno 3D con edificios 2D y que, dentro de su sobriedad, consigue un acabado interesante.

Todavía es pronto, pero dado que la producción del juego se encuentra en un avanzado estado de desarrollo no parece arriesgado afirmar que nos encontramos ante un título a tener muy en cuenta.

J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
BIG HUGE/MICROSOFT
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
SÍ (TEXTOS Y VOCES)
▶Fecha de lanzamiento:
MAYO DE 2003
▶Página web:
www.bighugegames.com/riseofnations/

KnightShift
Estrategia fantástica

Siguiendo una corriente cada vez más de moda, la estrategia en tiempo real y el rol se dan la mano en este prometedor título, cuyo acabado técnico está a la altura del de todos los juegos de la compañía que lo desarrolla.

Primera impresión



nos gusta

- La combinación de fantasía y humor empleada para el juego.
- La excepcional calidad del motor gráfico.
- La forma en que se ha resuelto la mezcla de géneros.
- Será accesible para todo tipo de jugadores.
- El sistema de control parece haber sido resuelto con acierto.

NO nos gusta

- Quizá resulte demasiado sencillo para los jugadores más expertos.
- Los requisitos técnicos pueden ser demasiado elevados para el parque medio de ordenadores.
- No siempre es fácil resultar divertido.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una original aproximación a la estrategia en tiempo real.

BUENO REGULAR MALO

La compañía alemana Reality Pump es responsable de juegos tan exitosos como «Earth 2150» o el más reciente «Frontline Attack», por lo que a nadie debería sorprender que su próximo juego tenga un aspecto tan interesante. «KnightShift» combina elementos de estrategia en tiempo real, de rol y de aventura, con un motor gráfico sobresaliente y un argumento muy simpático y desenfadado para dar forma a una propuesta francamente atractiva.

Estrategia para todos

El juego posee una ambientación fantástica medieval extraída directamente de los cuentos populares del Norte de Europa.

Nuestro papel es el de un príncipe que debe realizar diferentes misiones tales como rescatar a una princesa secuestrada o derrotar a un temible dragón, y para ello podemos construir una serie de estructuras con las que conseguir, por un parte, diferentes tipos de seguidores y, por la otra, objetos y equipo para todas ellas.

El sentido del humor, como ya se ha mencionado, es una constante a lo largo de todo el juego, y así mientras que en otros juegos de estrategia se emplean recursos como el oro, la madera o la piedra, en «KnightShift» el recurso principal es la leche, y para conseguirla tendremos que asegurarnos de que nuestras vacas pastan en prados suficientemente verdes y de que pasan por el establo para ser ordeñadas.

Por otra parte, la intención de Reality Pump es desarrollar un juego accesible tanto para los jugadores veteranos como para los más novatos, por lo que tanto el interfaz como el sistema de juego son bastante sencillos. No obstante, aunque todavía es pronto para afirmarlo categóricamente, parece que la combinación de elementos propios de la estrategia, como la construcción de edificios y unidades y la gestión de recursos, con otros propios de los juegos de rol, como la acumulación de puntos de experiencia en las unidades y la utilización de hechizos y objetos mágicos consigue una jugabilidad bastante variada e interesante.

¿Sabías que...

las animaciones de las diferentes unidades del juego se han realizado utilizando, en parte, captura de movimientos?

Deslumbrante

El apartado técnico es, sin duda, el más prometedor del juego, gracias, sobre todo, al nuevo motor 3D desarrollado por Reality Pump en colaboración con ATI y

Los espectaculares reflejos en el agua demuestran la potencia del motor gráfico.

El argumento está extraído de las tradiciones populares del Norte de Europa.

La cámara puede ser desplazada con casi total libertad por el entorno de juego.

A qué se parece...



«Warcraft 3» también combina en su planteamiento elementos de rol y estrategia.



«Age of Mythology» es otro juego de estrategia que también posee un entorno totalmente 3D.

Matrox y que está especialmente optimizado para la ultima generación de tarjetas gráficas. Así, entre otros interesantes efectos visuales nos encontramos, por ejemplo, con superficies de agua que reflejan su entorno en tiempo real.

Parece, en fin, que «KnightShift» será un juego sencillo pero muy entretenido y con una gran calidad técnica que, de culminar su desarrollo sin problemas, puede llegar a suponer una interesante alternativa a la corriente más tradicional del género de la estrategia en tiempo real. Veremos en qué queda todo en unos meses.

J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/compañía:
REALITY PUMP/ZUXXEZ
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
Sin confirmar.
▶Fecha de lanzamiento:
Sin confirmar.
▶Página web:
www.knightshift.com


1
2
7
4
3
9
8
6



2003 LAS 10 JOYAS DEL NUEVO SOFTWARE

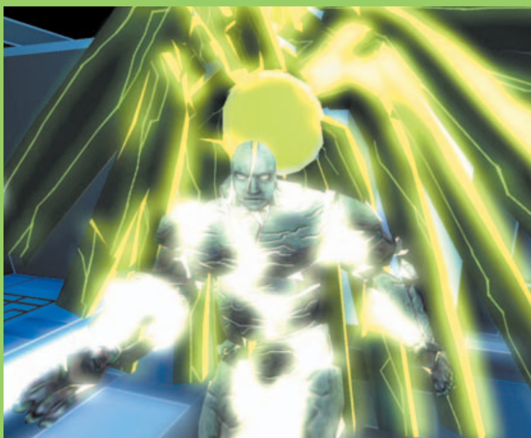
Micromania descubre lo mejor de 2003

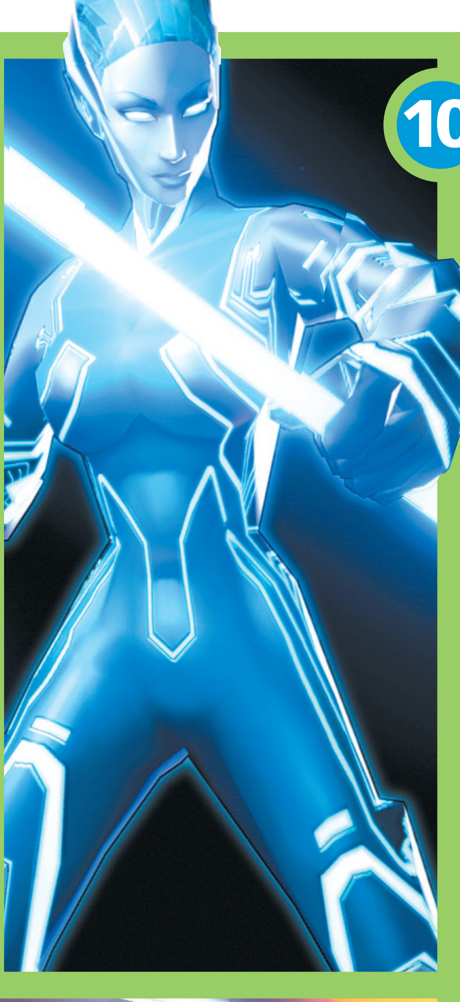
Los doce meses de 2003 van a dar mucho de sí, con algunos títulos llamados a hacer historia. Títulos que conforman una lista de imprescindibles que no podrán faltar en tu colección, y que ahora te presentamos.

El año que acaba de empezar va a deparar un montón de buenos juegos. En algunos casos, hablamos de continuidad, en otros estaremos ante verdaderas revoluciones tecnológicas y de diseño.
No podemos olvidar que 2003 va a ser un año en el que diversas circunstancias van a contribuir a que muchos de estos títulos marquen un auténtico punto de inflexión. La aparición de DirectX 9, por un lado, la nueva generación de tarjetas gráficas optimizadas para este API, por otro, la cada vez mayor potencia de los procesadores, el uso de sonido multicanal, etc. van consiguiendo que, poco a poco, los juegos se conviertan en experiencias realmente sorprendentes. Las máquinas ya no son el límite, sólo la imaginación y el talento de los creadores.
Y eso se podrá comprobar en todos y cada uno de los títulos de que hablaremos en estas páginas.
En cuanto a los géneros, veremos cómo lo vivido en el pasado año parece mantenerse en un camino firme. Sólo muy pocas excepciones satisfarán a los seguidores de géneros que se van convirtiendo cada vez más en minoritarios, pero que cuando surgen, lo hacen con fuerza (rol, simulación, aventura...) Pero la mayoría de juegos se centrarán a esos géneros que vienen marcando los éxitos de ventas: acción y estrategia.
No podremos dejar de lado la vertiente multijugador de muchos de estos juegos. En algunos géneros, incluso, el apartado multijugador se vuelve vital, como es el caso de muchos títulos de rol online que los aficionados estaban esperando.
Desempolvamos ya nuestra bola de cristal, y hablaremos de los títulos más deseados, de algunas sorpresas, te presentaremos en primicia las primeras imágenes de algunas novedades realmente importantes y, por supuesto, mantendremos la ilusión por echarle la mano encima a todos y cada uno de ellos, ansiosos ya por disfrutar de las versiones finales de los juegos del año.

La lista de Micromania







10 TRON 2.0

20 años después, de nuevo en tu PC

- **EN PREPARACIÓN:** PC
- **ESTUDIOS/COMPAÑÍA:** Monolith/Disney
- **LANZAMIENTO:** Primavera 2003
- **GÉNERO:** Acción

Estructurado como un juego de acción con ligeros toques de aventura, «Tron 2.0» traslada la magia del cine al PC. El jugador se verá sumergido casi siempre en una perspectiva subjetiva, desde la cual luchará, correrá por su vida, se enfrentará a terribles peligros, a la amenaza de ser borrado para siempre del mundo virtual y tendrá como misión principal acabar con el todopoderoso Control Central.

Nos veremos trasladados a la rejilla de juegos, donde el disco será nuestra principal arma; correremos con las motos de luz en carreras vertiginosas, usaremos armas para acabar con los enemigos y virus más recalcitrantes...

Los diseñadores de Monolith han llevado todo lo referente «Tron 2.0» en gran secreto desde su primera presentación, poco antes del pasado E3 2002. Las primeras imágenes de las motos de luz, por ejemplo, no aparecieron hasta hace pocas semanas. Pero en Monolith pretenden recrear el universo de la película en toda su extensión. Para ello han contado con los materiales originales del film, con el asesoramiento de Syd Mead, el visionario que también inspiró el universo cinematográfico de "Blade Runner", y han recreado muchas escenas de la película en secuencias cinemáticas creadas con el mismo motor 3D utilizado en «Tron 2.0».



TRON 2.0 TRASLADA EL UNIVERSO VIRTUAL DE LA PELÍCULA AL INTERIOR DE TU ORDENADOR



TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

Tu aventurera favorita ha vuelto

- **EN PREPARACIÓN:** PC, PS2
- **ESTUDIOS/COMPAÑÍA:** Core/EIDOS
- **LANZAMIENTO:** Febrero 2003
- **GÉNERO:** Acción/Aventura

Más oscura, más adulta, más espectacular y más tecnológicamente avanzada que nunca, Lara pretende llevarnos en «El Ángel de la Oscuridad» a un universo realmente tenebroso, inquietante y más plagado de peligros que en ninguna de sus anteriores aventuras.

Core ha mantenido la mayor parte del nuevo guión, personajes y situaciones en un secretismo absoluto. Muy poco a poco se han ido dejando caer algunas gotas de lo que será el nuevo juego protagonizado por Lara, pero el grueso del diseño se ha seguido manteniendo en la oscuridad más absoluta. En «El Ángel de la Oscuridad» podremos controlar, en ciertos momentos, a personajes secundarios que ayudarán a Lara a conseguir su objetivo final (que sólo se descubrirá a medida que avancemos en la aventura).

Lara ofrecerá una abundante nueva variedad de movimientos y animaciones. En algunas secuencias se puede contemplar como Lara es capaz de enfrentarse en sigilo a algunos enemigos, atacándoles por detrás y utilizando movimientos de combate al más puro estilo «Metal Gear Solid».
«El Ángel de la Oscuridad» pretende, en cierto sentido, reinventar tanto al personaje como a la aventura, para intentar epatar al jugador más experimentado en el universo «Tomb Raider». Y todo parece indicar que se va a conseguir..

LO QUE TRAERÁ EL 2003 EN...


Splinter Cell

ACCIÓN

El mundo de la acción sigue siendo uno de los más importantes en 2003. La mayoría de compañías y estudios ven la acción como una de las apuestas más seguras para el año que acaba de empezar.
A algunos de los grandes juegos, sin rival, que aparecerán a lo largo de estos doce meses, como los ya mencionados **«Doom III», «Halo» o «Enter the Matrix»**, se unirán los integrantes de una larga lista que los aficionados no podrán pasar por alto. Y, para empezar, hablemos de uno de los más enigmáticos, porque a estas alturas especular sobre él es ya un pasatiempo: **«Duke Nukem Forever»**. El esperado, deseado, desesperante y nunca seguro juego de **3D Realms** entra en 2003 en su (¡atención!) quinto año de desarrollo. Cuando se lean estas líneas otro gran título del género, capaz de dar un ligero giro al mismo, quizá esté ya a punto de ver la luz. Hablamos de **«Splinter Cell»**,


Duke Nukem Forever

un juego espectacular y que aporta una nueva perspectiva a la acción en PC, metiéndonos en la piel de un agente especial capaz de hacer verdaderas diabluras con la ayuda de tecnología y armamento de vanguardia. También de **Red Storm**, pero ahondando en una línea de diseño más conocida, se encuentra **«Raven Shield»**, título especialmente indicado para los amantes de la acción estratégica más real. En esta misma línea nos encontraremos con **«IGI 2»** y **«Condition Zero»**. Uno, continuación de un título que apareció hace pocos años, con muy buenas ideas, y el segundo la adaptación al universo del jugador individual del famoso **«Counter Strike»**. Finalmente, el género de acción ofrecerá al aficionado un ►►

8 COLIN MCRAE RALLY 3

Más real que nunca

- **EN PREPARACIÓN:** PC
- **ESTUDIOS/COMPAÑÍA:** Codemasters
- **LANZAMIENTO:** Primavera 2003
- **GÉNERO:** Velocidad/Simulación

Tras su paso por el universo de las consolas «Colin McRae Rally 3» pretende convertirse en la nueva referencia de la velocidad en en el mundo del PC.
«Colin McRae Rally 3» ha obligado a Codemasters a echar el resto en tareas de diseño y tecnología. Se ha creado un nuevo motor. Se han diseñado modelos de vehículos totalmente fieles a la realidad. Se ha trabajado en motores de simulación física, se ha contado con la asesoría de los grandes constructores del mundial de rallies, se han grabado efectos sonoros reales de los motores, etc. En definitiva, se ha procurado que «Colin McRae Rally 3» sea el mejor simulador de rallies de todos los tiempos.
El apartado de la climatología pretende ofrecer un realismo inusitado, y no sólo en lo que afecta al entorno en la conducción (con distintos terrenos que podrán variar según llueva, nieve, etc.) sino al mismo vehículo. Las gotas que se deslizan por el parabrisas ofrecen una simulación enormemente real de la conducción bajo aguaceros, y afectan a la visibilidad de manera notoria, lo que redunda en un énfasis de la simulación en la competición, que intenta hacer del juego un producto ideal para lo más exigentes en este aspecto. Veremos si Codemasters es capaz de darle un nuevo giro a la tuerca, exprimiendo todas las posibilidades de la conducción extrema.








Breed

puñado de muy buenos juegos que habrá que tener en cuenta, como el esperado **«Unreal II»** y otros quizá no con tanto nombre, pero que se muestran realmente interesantes, como **«Breed»**, o **«Will Rock»**. Tampoco perdamos de vista a **id Software**, y es que otro **«Wolfenstein»** siempre merece que se le dedique algo de tiempo. **«Enemy Territory»**, sin embargo, da un giro al conocido estilo de la ya mítica serie, y entra en el campo de la acción algo más estratégica. Como se ve, parece que la tendencia en el mundo de la acción ya no se limita a "dispara a todo lo que se mueva", y el fenómeno de los títulos exclusivos para multijugador parece remitir, pero afrontando el componente estratégico como un ingrediente esencial.

ESTRATEGIA

El segundo género masivo de PC goza de buena salud. Quizá sus representantes más importantes no llegan al número con


Commandos 3

que cuenta la acción, pero hay nombres tan importantes como los ya mencionados.
Para empezar, tenemos que congratularnos de que la estrategia, o mejor dicho la acción táctica, siga teniendo en un grupo español, **Pyro**, una referencia inevitable. Y es que el estudio madrileño ya perfila la versión final de lo que será **«Commandos 3»**. Tampoco podemos dejar de lado otro nombre propio con importante peso en el género: **Blizzard**. Aunque, de momento, las noticias sobre «Starcraft 2» no son más que un boni- ►►

7 HALO: COMBAT EVOLVED

Acción de otro mundo

- **EN PREPARACIÓN:** PC
- **ESTUDIOS/COMPAÑÍA:** Gearbox/Microsoft
- **LANZAMIENTO:** Noviembre 2003
- **GÉNERO:** Acción

Que «Halo» ha sido uno de los juegos más importantes para Xbox no hay duda. El título de Bungie ha marcado un antes y un después en los juegos de acción en primera persona para consola. Ha sido capaz de combinar distintos estilos de acción, de desarrollar una narración de manera espléndida y de poner en práctica lo más granado de la tecnología de la máquina de Microsoft, sin afectar a la jugabilidad en lo más mínimo. Estos antecedentes deberían ser suficientes para garantizar totalmente la calidad de una versión en PC, aunque quizás en el universo de los compatibles lo tenga algo más complicado.

La competencia en el género de la acción en el PC es feroz, y sólo destacan aquellos juegos que sean realmente sobresalientes. Y otro aspecto a tener en cuenta es que Bungie no es el equipo que se está encargando de esta versión.

Por fortuna, parece que estos datos sólo serán anecdóticos, y los usuarios de PC nos encontraremos con un «Halo: Combat Evolved» que no sólo hara honor a su versión original, sino que será capaz de mejorarla. Por un lado, Gearbox ha sido el estudio seleccionado para encargarse de hacer de «Halo» un gran juego, como pretende Microsoft. Además, es bastante posible que la versión PC de «Halo» exprimirá al máximo la tecnología más vanguardista de la nueva generación de tarjetas gráficas. De hecho, el mismo retraso del juego (inicialmente previsto para verano de este nuevo año, y finalmente retrasado a Noviembre) puede ser un indicativo.

Quizá «Halo» no resulte tan sorprendente a los usuarios más avezados de PC como ocurrió con Xbox, pero la verdad es que los detalles de diseño que ofrecía la versión original nos hace presagiar un pero que muy interesante título, y que ningún aficionado al género debería pasar por alto.

«Halo: Combat Evolved», también demostró que su modalidad multijugador, en Xbox, era algo más que un simple añadido, convirtiéndose en todo un aliciente, y las enormes posibilidades que brinda el PC en este sentido hacen augurar un juego que puede dar mucho que hablar en la comunidad de jugadores online.



TECNOLOGÍA DE VANGUARDIA Y EL GRAN ÉXITO EN LA VERSIÓN ORIGINAL, AUGURAN UN TÍTULO MUY PROMETEDOR



6 C&C GENERALS

Llega el nuevo orden mundial

- **EN PREPARACIÓN:** PC
- **ESTUDIOS/COMPAÑÍA:** Pyro/EIDOS
- **LANZAMIENTO:** Marzo 2003
- **GÉNERO:** Estrategia

Qué sería de los aficionados a la estrategia sin la serie «Command & Conquer»? La serie llega de nuevo con energías y aspecto renovados, dispuesta a demostrar que se puede ir más allá. Para empezar, el cambio a un entorno totalmente tridimensional augura nuevas posibilidades en materia de jugabilidad. También se ha querido renovar el sistema de juego, de forma que las distintas misiones que componen este nuevo «Command & Conquer» se hagan algo más espectaculares y profundas en su sentido estratégico.

Habrá que escoger, desde el comienzo, una serie de fuerzas especiales determinadas, de combinar el poder ofensivo/defensivo de distintos ejércitos, y se traslada la acción a un ambiente e historias de lo más realista y actual, políticamente hablando.

Lo mejor de «Generals» se ve cuando se juega. Es capaz de satisfacer a los jugadores más experimentados y conocedores de la saga, al tiempo que lo sorprende por sus abundantes novedades. Por vez primera, el entorno no sólo es determinante sino realmente interactivo, y se puede utilizar de manera espectacular para favorecer (o perjudicar) determinadas estrategias.

Un paso adelante con el que Westwood seguirá cosechando, a buen seguro, seguidores por todo el globo.

to rumor, la compañía no dice esta boca es mía. Pero sí se ha confirmado el desarrollo de una expansión para **«Warcraft III»**. Algunos otros títulos se sabe que están en desarrollo, tan importantes como un nuevo **«Total War»**, que estará ambientado en una civilización clásica (poco más se puede decir, pero es fácil adivinar que los tiros van por el mismo lado que **«Praetorians»**). Es de


Los Sims Online

esperar que a juegos de reciente aparición, como **«Hearts of Iron»**, se unan más en la línea más "sesuda" del género, aunque hay pocos nombres propios. Pero no se puede dejar de hablar de ese fenómeno a caballo entre la estrategia y la simulación, conocido como **«Los Sims»**, que dan el gran salto al universo online para ofrecer una experiencia de juego totalmente renovada. Lo que se puede confirmar en el género es que la continuidad es la tónica y que parece que pocas sorpresas están a la vuelta de la esquina pero... quién sabe.

SIMULACIÓN

Entendido en su sentido más "purista" y estricto, la simulación vive malos tiempos. Así de crudo. Los aficionados a los altos vuelos no parece que, salvo excepciones como el esperado **«Lock On»**, vayan a encontrar muchas novedades. Por supuesto, sí se espera que Microsoft cumpla y su **«Flight Simulator»**, en su nueva edición, aparezca, pero casi todo lo que se prevé en el género para 2003 se limita a expansiones y más **expansiones** para los productos de Microsoft y del fantástico «IL2 Sturmovik».


Lock On













5 ENTER THE MATRIX

Bienvenido al mundo real...

- **EN PREPARACIÓN:** PC, PS2, Xbox, GameCube
- **ESTUDIOS/COMPAÑÍA:** Shiny/Infogrames
- **LANZAMIENTO:** 15 de mayo, 2003
- **GÉNERO:** Acción/Aventura

Qué ha sido de Neo, Morfeo y Trinity? ¿Qué ocurre en "The Matrix Reloaded"? Estas son algunas preguntas que el 15 de Mayo quedarán resueltas, y no sólo en las pantallas cinematográficas.

«Enter the Matrix» se ha diseñado como un título de acción en el que se mete al jugador en el universo de "The Matrix", con todas sus consecuencias. En la piel de un par de nuevos personajes que aparecen en la segunda película, el jugador se encontrará con una historia que corre paralela a la misma, y que coincide en algunos momentos y secuencias con ella. Ver la película podría descubrir numerosos detalles del juego, y viceversa, por lo que el lanzamiento de «Enter the Matrix» se ha querido hacer coincidir con el estreno de la película.
Niobe y Ghost son los personajes que el jugador podrá controlar, a elección. Básicamente, el juego nos propondrá ayudar a Neo, atrapado en Matrix en un momento crucial para el desarrollo de la historia, con la salvación de la ciudad de Sión como objetivo final. Pero, eso sí, la acción transcurrirá paralelamente a la actuación de Neo.
La acción será en tercera persona, lo que permitirá disfrutar de algunas de las secuencias de lucha más increíbles que se hayan visto jamás, a imagen y semejanza de lo que se pudo ver en la primera película, en escenas tan espectaculares como la del enfrentamiento de Neo y Trinity en el Hall del rascacielos, corriendo por las paredes y realizando saltos y piruetas imposibles.
Pero hay más: secuencias de conducción, paso al mundo real navegando en aerodeslizador, entrenamiento de artes marciales...

AVENTURA

Otro género que lleva tiempo sin levantar cabeza, salvo contadas excepciones ha sido el mundo de la aventura clásica. Casi todas las grandes novedades que han aparecido en los pasados meses en el mundo de la aventura han sido títulos que unían un fuerte componente de acción, creando productos híbridos. Pero parece que se empieza a ver la luz al final del túnel. Y no nos hace más felices decir que **España** tiene gran parte de culpa. **«The Westerner»**, continuación de aquel «Three Skulls of the Toltecs» augura un importante empujón para el estilo más clásico de la aventura, gracias a **Revistronic**. Otro gran representante del género, aunque aún no se han desvelado muchos detalles, será **«Broken Sword III»**. Revolution retoma su serie más conocida y, como Revistronic, se adentra en el mundo de las tres dimensiones. Y aunque no pueda considerarse una aventura, per se, creemos que englobar aquí el segundo gran proyecto de **Pyro** es lo más adecuado. Porque de una aventura espectacular, original y innovadora se puede calificar **«Heart of Stone»,** un prodigio de imaginación que puede ser uno de los mejores juegos españoles diseñados en los últimos años.
No nos olvidemos de otra compañía mítica, **LucasArts**, que parece confirmar que la segunda parte de **«Full Throttle»** llegará en 2003. Diversas novedades en el diseño y una apariencia de película, serán sus principales características. ▶▶


Heart of Stone


Broken Sword III

LIONHEAD QUIERE QUE EN «BLACK & WHITE 2» TODO SEA MUCHO **MÁS REAL Y AUTOSUFICIENTE QUE EN SU ANTECESOR**



4 BLACK & WHITE 2

Más allá del nuevo dios

- **EN PREPARACIÓN:** PC
- **ESTUDIOS/COMPAÑÍA:** Lionhead
- **LANZAMIENTO:** Diciembre 2003
- **GÉNERO:** Estrategia/God game

Lo de ser un dios cada vez se está poniendo más difícil, y es que la prodigiosa mente de Peter Molyneux no para un momento, ni deja de darle vueltas al objetivo de hacer más completos sus sueños de divinidad. «Black & White 2» pretende renovar la idea que animó el título original, realizando una serie de significativos cambios en el diseño de la acción. El motor gráfico ha evolucionado de manera sorprendente, de forma que se pueda gestionar un número mucho más elevado de unidades que en «Black & White», amén de incorporar nuevos efectos visuales. Este dato no es anecdótico, sino que pretende influir directamente en la jugabilidad, mucho más centrada ahora en el desarrollo de acciones que influyan (pero no controlen, tal cual) directamente sobre los ciudadanos de nuestro pequeño universo. La criatura es ahora uno más de los recursos, quizá el definitivo, pero no el principal, a disposición del jugador. Y es que el nuevo proyecto de Lionhead pretende impulsar, sobre todo, la IA hasta niveles inimaginables.

Lionhead quiere que en «Black & White 2» todo sea mucho más real y autosuficiente que en su antecesor. Los aldeanos en el juego serán capaces de tomar decisiones de forma autónoma, crear ejércitos, evolucionar, en una palabra, hacia civilizaciones que se decanten por aspectos como tecnología, religión, guerra... En general, lo que se pretende es hacer todo el universo de juego más humano, lo que conlleva un cierto nivel de caos e imprevisión. Por tanto, todo es mucho más sutil, en principio, en las acciones directas, pero también tendrá consecuencias mucho más marcadas y difíciles de anticipar. Si la IA se combina al nivel que Lionhead desea con las decisiones del jugador, todo resultará mucho más complejo de prever. La dinámica, en suma, de un microcosmos "vivo", pretende reflejarse de la manera más real posible en pantalla.









PRAETORIANS
La conquista de un imperio

▶ **EN PREPARACIÓN:** PC
▶ **ESTUDIOS/COMPAÑÍA:** Pyro/EIDOS
▶ **LANZAMIENTO:** Marzo 2003
▶ **GÉNERO:** Estrategia

Pyro ha sabido alejarse una vez más de esquemas y reglas establecidas para diseñar un título que aúna calidad, originalidad y jugabilidad a raudales. Un ligero retraso sobre los planes iniciales de lanzamiento, hará que hasta el próximo marzo no podamos disfrutar de la versión final de un juego que, ambientado en el momento de máximo esplendor y expansión del imperio romano, nos hará vibrar con la estrategia de combate más espectacular que se haya visto en el género.

«Praetorians» pone un especial énfasis en el uso del entorno para planificar estrategias de ataque y defensa. El perfecto uso de unidades, las formaciones tácticas, las unidades especiales de exploración, la conquista de territorios para explotar los limitados recursos y un modo multiusuario divertidísimo son sus credenciales de cara al jugador.

Un logrado motor 3D ha sido indispensable para poner a punto los principales apartados del diseño de la acción. Gracias al mismo el uso de la orografía es impecable y muy necesario para aprovechar las oportunidades estratégicas de cada misión.

Tres civilizaciones distintas (bárbaros, egipcios y los propios romanos) cierran el conjunto, quedándose a disposición del jugador para el modo multiusuario, completando un juego que va a dar mucho, pero que mucho que hablar, y no sólo en nuestro país.

ROL

El mundo del rol parece pasar de uno de sus mejores momentos en 2002 a un cierto letargo en 2003, excepto si consideramos su vertiente **online**, donde parece que la gran explosión está cercana. Atentos a la lista, porque realmente se puede considerar excepcional: **«Everquest 2»**, **«Star Wars Galaxies: An Empire Divided»**, **«World of Warcraft»** y **«Dragon Empires»**. Sólo con estos cuatro títulos, el mundo del rol online se podría considerar casi un nuevo género. Pero, eso sí, en España todavía está por confirmar qué pasará con multitud de detalles: servidores, localizaciones, requisitos mínimos (que se presumen brutales para todos ellos), cuotas de conexión, etc. Cada uno de estos títulos tiene los universos persistentes como razón de ser. Es lo mismo que ocurre con **«Asheron's Call 2»**, ya disponible pero no distribuido en nuestro país de forma oficial. Y es que ante mercados monstruosos y tan masivos como el norteamericano o algunos países de Europa Central, España no es más que una gotita en el mar. Buenos juegos, sí, pero quizá no representativos para lo que es el mercado español.



World of Warcraft

VELOCIDAD

Pocas novedades realmente sobresalientes en otro de los géneros minoritarios del panorama actual, aunque quizá un juego realmente inminente, como **«Pro RACE Driver»**, de **Codemasters**, venga a dar la réplica al otro gran título en ▶▶



Pro RACE Driver

2 DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

El juego total

▶**EN PREPARACIÓN:** PC
▶**ESTUDIOS/COMPAÑÍA:** Ion storm/EIDOS
▶**LANZAMIENTO:** Sin confirmar
▶**GÉNERO:** Acción/Aventura/Rol

Tras 20 años de los hechos narrados en «Deus Ex», «The Invisible War» sitúa al jugador en un escenario donde el mundo intenta recobrarse de una auténtica catástrofe provocada por la tecnologíay las conspiraciones secretas. Los recursos que ahora preocupan a la civilización son los más básicos: comida, agua, restablecimiento de las leyes y dejar a un lado la nanotecnología.
«Invisible War» intenta llegar donde su antecesor no pudo, poniendo especial énfasis en la IA, el gran defecto de «Deus Ex», combinando partes de rol y aventura en un juego que sus creadores definen como de acción. El uso de añadidos tecnológicos al personaje para potenciar sus habilidades, los múltiples modos de resolver distintas situaciones, la no linealidad de la acción, la posibilidad de encontrar un final abierto, y el especial interés de Warren Spector en incluir personajes femeninos, forman el grueso de «Deus Ex 2».
Técnicamente, el juego también intenta situarse un paso por delante, con una interacción capaz de brindar múltiples decisiones (no necesariamente correctas o incorrectas) al jugador que provoquen consecuencias muy variadas.
Un título, en suma, que pretende aunar el realismo, la ciencia ficción, la intriga, la aventura y la inmersión en un entorno totalmente vivo.









Pro RACE Driver

liza **«Colin McRae Rally 3»**. No se puede hablar con aquel de una segunda línea de juegos de la compañía británica, sino más bien de una línea paralela, procedente de la serie **«TOCA»** y que afronta el mundo de la velocidad desde una perspectiva poco usual. El juego pretende poner al usuario en la piel de un piloto, y desarrollar, casi como de una aventura se tratara, una carrera profesional real, en la que intervienen personajes secundarios y aspectos emocionales, a la hora de tomar decisiones.

DEPORTES

Salvo casos realmente raros y esporádicos, parece que, un año más la omnipresente EA Sports dominará la perspectiva de los juegos deportivos en 2003. Las distintas versiones de **«FIFA», «NBA», «NHL»**, etc. con el sello de la compañía americana camparán otra vez a sus anchas aunque todo ocurrirá, como es habitual, en la segunda mitad del año.

Se prevén algunas novedades técnicas y de diseño en todos los títulos de **EA Sports** pero, como también es habitual, hasta que las versiones finales no estén disponibles no se podrá saber si merecerán realmente la pena. De una cosa podemos estar seguros y es que la calidad global de los juegos será realmente notable. Y si en el género aparece **alguna sorpresa**, siempre será bienvenida, pero parece que la omnipresencia del gigante americano no será total en el género deportivo a lo largo de los próximos doce meses.



FIFA 2003

1 DOOM III
La revolución

▶**EN PREPARACIÓN:** PC
▶**ESTUDIOS/COMPAÑÍA:** id Software/Activision
▶**LANZAMIENTO:** Verano 2003
▶**GÉNERO:** Acción

Lo mejor de «Doom III» es lo que no se aprecia. Nos quedamos completamente impactados por su tecnología y su motor gráfico, lo más evidente en un primer vistazo. Pero el verdadero valor de la nueva genialidad de id es cómo usa esa tecnología en beneficio de la jugabilidad. Utilizar sombras y luces para causar en el jugador la sensación de ansiedad y claustrofobia, combinar secuencias cinemáticas creadas con el propio motor para dar continuidad a la narración, hacer el entorno interactivo y real, inquietar con los múltiples canales de sonido discreto... «Doom III» no sólo es un soplo de aire fresco en el género de la acción, sino que define, propone y marca el camino a seguir en el futuro por distintas producciones.

La IA se está cuidando especialmente. Un toque de realismo que obligará a reaccionar al jugador de manera instintiva, como si el mundo en que se encuentra sumergido fuese auténtico.

Esa capacidad de provocar sentimientos encontrados en el jugador es quizá la mayor virtud de «Doom III», un título que será el punto de inflexión en la creación de juegos y quizá todo su valor será realmente reconocido con el paso del tiempo. Una verdadera maravilla.



DOOM III DEFINE, PROPONE Y MARCA EL CAMINO A SEGUIR EN EL FUTURO EN LA CREACIÓN DE JUEGOS



Colin Mcrae Rally 3

Un nuevo retraso para que aparezca en PC (ahora en Mayo), pero los aficionados a la velocidad están empezando a poner a punto sus volantes y entrenando toda su habilidad sobre los terrenos más variados y extremos a que se puede someter a uno de los potentes vehículos del mundial de rallies. Codemasters sigue afinando y puliendo detalles y espera tener listo en pocos meses su «Colin McRae Rally 3». Más realismo que nunca, sin perder de lado la jugabilidad de anteriores ediciones, es lo que pretende traernos esta nueva entrega.



Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad

Lara sigue esquiva. Los retrasos se han acumulado sobre la esperadísima nueva aventura de la sin par señorita Croft, pero Core asegura que todo será para bien. No es para menos, tras la espera a la que hemos sido sometidos los numerosos fans de «Tomb Raider». Muchas sorpresas, asegura el estudio que nos deparará este nuevo juego, que nos ayudarán a entender un poco mejor al personaje y, quizá, a ofrecer una nueva perspectiva sobre el mismo. Se pretende conseguir un juego más adulto, oscuro y apasionante. Sea como sea, seguimos echando mucho de menos a nuestra Lara. Esperemos que por poco tiempo, ya.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Luis Escribano

Abriendo camino

Pocos podían imaginar cuando apareció el «SimCity» original que ese extraño jueguecillo iba a ser la primera entrega de una de las series de videojuegos más populares e influyentes de la historia. Desde la perspectiva que nos dan los años parece claro que por encima de sus otras cualidades, «SimCity» se adelantó en casi una decada a su propia época, tal y como demuestra la absoluta vigencia de «SimCity 4», que sigue siendo, en esencia, el mismo juego. Pensamos en ello y nos preguntamos, ¿cuántos juegos actuales soportarán igual el paso del tiempo? La respuesta, claro, tendrá que esperar diez años.

Somos jugadores y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

Nuestros análisis son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

Micromanía no valora un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

No analizamos versiones piratas, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

Sólo analizamos versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

Micromanía elige un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

Las sucesivas entregas de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

Muchos análisis harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

Cada juego es analizado por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

En cada análisis se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

Cada título se juega hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

Cada título se prueba en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

La puntuación se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

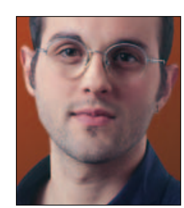
Review
A EXAMEN
Black & White
Creature
¿A qué jugamos

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Disciples II, NFS: Hot Pursuit 2, R.C. Wolfenstein, Simcity 4.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Heroes of M&M IV, Age of Mythology, Haegemonia, Simcity 4.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: Simcity 4, Age of Mythology, NBA 2003.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Warcraft III Age of Mythology, UT 2003.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Sniper, Shadow Force, Medal of Honor: Spearhead.

LA CUESTIÓN DEL MES
¿Crees que en los juegos de gestión resulta necesario incluir una modalidad multijugador?

- Nacho Cuezva: Depende del juego, pero es recomendable en la mayoría de los casos.
- Jorge Portillo: Hombre, necesario necesario no, pero ayuda bastante.
- Juan Antonio Pascual: Gestión no es competición. Pienso que no es necesario.
- Gabriel Pérez-Ayala: ¿Puede una ciudad tener dos alcaldes? Yo creo que no.
- Jacobo Martínez: Es mucho menos necesario que en otros géneros.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.

Isle

Tyke, la mascota virtual

Un nuevo enfoque

ESTA EXPANSIÓN CAMBIA EL ENFOQUE DEL JUEGO ORIGINAL Y MEJORA SU, YA DE POR SÍ, EXCELENTE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Toma nota

82

90

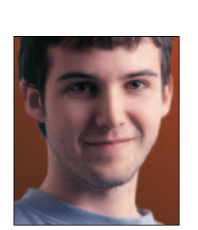
CREATURES 2

LOS SIMS

Micromanía | 77

ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Civilization III, Heroes of M&M IV.

Ese es el gran reto para los juegos de gestión del futuro: un multi divertido.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: NHL 2003, NBA Live 2003, FIFA 2003.

Hay que competir hasta en los juegos de gestión.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos sea ques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Que «SimCity 4» siga siendo tan adictivo, interesante y jugable como hace diez años. Lo que bien empieza, bien acaba...
- La nueva entrega de la serie «NHL» es más espectacular y jugable que nunca. Lo mejor en su disciplina.
- Que el género de velocidad cuente con títulos tan buenos como «Moto GP» y «F1 2002».
- El enorme número de expansiones que han salido este mes. A seguir disfrutando...
- Los juegos de estrategia bien hechos, como «Hearts of Iron».

NO nos gusta

- Que «Morrowind» y su expansión, «Tribunal» sigan sin estar traducidos a nuestro idioma.
- Que «SimCity 4» no tenga multijugador, que ya va siendo hora de que se lo empiecen a pensar.
- Que salgan muchas expansiones y pocos juegos nuevos.
- Que saquen juegos orientados a un público infantil, pero ¡en inglés! Una cosa es estudiar idiomas y otra es nacer sabiéndolos.
- La oleada de títulos de estrategia y acción, a veces camufla juegos de escasa calidad.

Índice de contenidos



SimCity 4

La veteranía es un grado

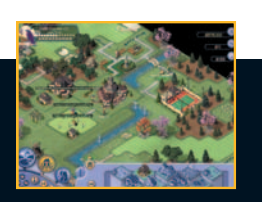
Cuatro años después de su último estreno, Maxis actualiza una de las sagas más emblemáticas del mundo de los videojuegos. «SimCity 4» aporta innumerables mejoras y, por fin, tras varios intentos fallidos... ¡gráficos en 3D!

Sólo algunos títulos privilegiados son capaces de convertir su lanzamiento en un acontecimiento. Y «SimCity 4» es, sin duda, uno de ellos. Estamos hablando de una saga que ha vendido más de 10 millones de juegos. Esta continuación aporta la posibilidad de editar el terreno, la gestión de varias ciudades al mismo tiempo, y el control de ciudadanos individuales, cada uno de ellos con sus necesidades.

Presidente regional

Por si todavía hay algún extraterrestre que no sabe lo que es «SimCity», diremos que nuestro cometido es el de convertirnos en alcalde para crear una ciudad desde cero, edificando las conexiones de luz y agua, las carreteras, o los edificios públicos. Nosotros no controlamos directamente a los habitantes, sino que son ellos los que deciden asentarse o emigrar de la urbe,

La referencia



SID MEIER´S SIM GOLF



- **«SimCity 4» dispone de gráficos en 3D, mientras que «Sim Golf» usa gráficos en 2D.**



- **En «SimCity 4» controlas varias ciudades al mismo tiempo, frente al único complejo deportivo de «Sim Golf».**
- **El abanico de posibilidades de «SimCity 4» es muy superior.**



Podemos decir a los bomberos el edificio en llamas que tienen que apagar.



Puedes importar personajes del juego «Los Sims» y seguir sus pasos por la ciudad.

Infomanía

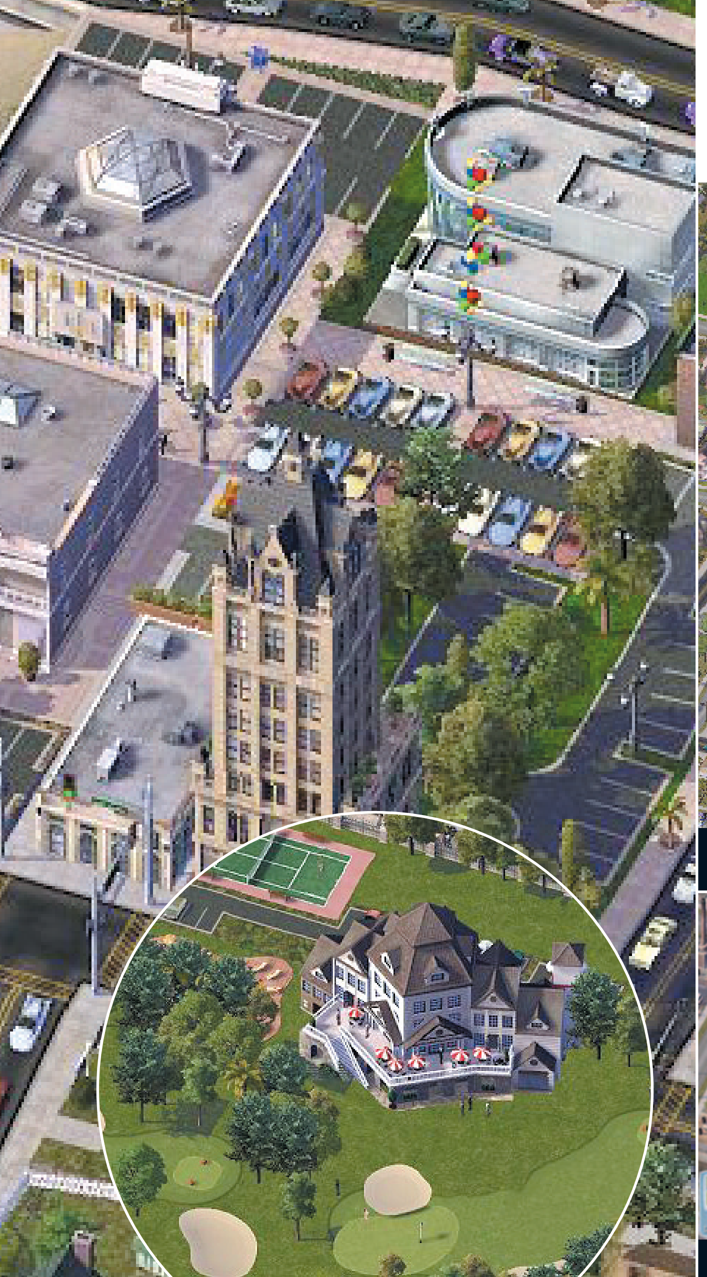
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 a 2.4 GHz, AMD Athlon a 1.6 GHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Manual, textos); **no hay voces.** ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Maxis** ▶Editor: **Maxis** ▶Distribuidor: **EA España** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Enero 2003** ▶PVP Recomendado: **49.95 euros** *(8.310 Ptas.)* ▶Página web: ***http://simcity.ea.com.*** En inglés. Fotos, videos, fondos de escritorio, webs de fans.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **1** ▶Número de ambientes: **3** ▶Editor: **Sí, del terreno.** ▶Multijugador: **No. En un futuro, modo cooperativo.** ▶Modos Multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 7, 16 MB de memoria** ▶Modem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1.2 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4, 64 MB de memoria** ▶Modem: **No requiere**





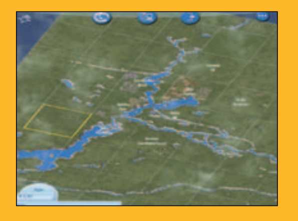
Necesitarás una tarjeta gráfica de última generación, al menos una GeForce 3 con 64 megas de memoria, para jugar con los detalles al máximo.

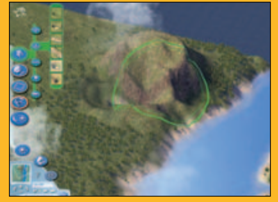


Es posible apreciar la contaminación que producen las fábricas.

El completo editor de terreno permite incorporar incluso la fauna.

La gestión de una región





LA CREACIÓN DEL TERRENO se realiza antes de edificar la ciudad. El editor 3D permite diseñar una región desde cero, o usar una conocida (Londres, Nueva York, etc). Podemos elevar montañas, socavar valles, crear ríos, añadir fauna, y, en definitiva, alternar el terreno a nuestro antojo.

LAS CIUDADES ADYACENTES interactúan entre sí, pero sólo una está activa (en la que estamos jugando). Si Londres vende agua a Sevilla y estamos gestionando Sevilla, Londres no cobrará hasta que no controlemos dicha ciudad.

LA ESPECIALIZACIÓN es la mayor aportación de una región. Puedes crear ciudades dormitorio o centros turísticos, y los Sims podrán trabajar en una ciudad y dormir en otra. Además, ciertos edificios sólo aparecen cuando hay muchas ciudades.

ESTA CONTINUACIÓN APORTA LA GESTIÓN DE VARIAS CIUDADES AL MISMO TIEMPO, Y EL CONTROL DE CIUDADANOS INDIVIDUALES, CADA UNO DE ELLOS CON SUS PROPIAS NECESIDADES

en función de lo "apetecible" que les resulte. Obviamente, una ciudad bien comunicada, limpia, con instalaciones de agua y luz, y baja delincuencia, será la utópica meta que deberemos alcanzar.

En «SimCity 4» se introduce el concepto de región, un gran espacio abierto que da cobijo a 60 ciudades. El terreno es configurable, mediante un práctico editor. Nada es superfluo: incluso los animales juegan un papel importante, pues añaden valor al terreno y reducen el precio de los alimentos, pero los más salvajes atacan a las personas, e incluso provocan estampidas... La personalización del terreno permite crear ciudades más retadoras que en «SimCity 3000». Intenta construir Nueva York en la cima del Himalaya, y sabrás lo que queremos decir... Una ciudad puede vender o comprar recursos a otra, y sus habitantes pueden moverse libremente entre ellas. Este sistema aporta nuevas estrategias de diseño. Por ejemplo, podemos crear ciudades dormitorio donde los Sims acudirán a dormir por las noches, o quizá una enorme urbe turística abarrotada en las horas de ocio, pero vacía cuando la gente está trabajando. Para reducir la complejidad, Maxis ha remodelado la interfaz, clonando la de «Los Sims». Las órdenes disponen de bocadillos de texto que explican su función e hipertexto para realizar acciones asociadas con un "clic", por lo que el control resulta más intuitivo que en juegos anteriores.

Los Sims

Otra de las novedades de «SimCity 4» es la inclusión de ciudadanos individuales, cada uno de ellos con su propia vida: comen, duermen, van a trabajar, y no se olvidan de llenar los estadios los sábados por la ►►



El ciclo de día y noche afecta al comportamiento de los Sims, al tráfico, la delincuencia y la economía.

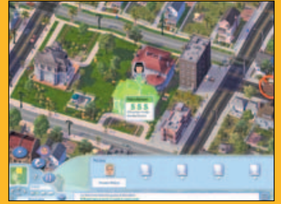


En «SimCity 4» puedes llegar a controlar los diferentes desastres en tiempo real.

Ciertos edificios tan sólo aparecen en el juego cuando se cumplen ciertas expectativas.

¡Se mueven!





LOS HABITANTES de la ciudad son, por vez primera, protagonistas. Están representados de forma individual, y reaccionan aplaudiendo o provocando revueltas en función de nuestras decisiones.

PUEDES IMPORTAR a los personajes de «Los Sims», o usar los que ya están incluidos, para que te muestren los problemas del barrio en que viven. Un icono indica lo que hacen en cada momento.

EL COMPORTAMIENTO de los habitantes es muy sofisticado. Trabajan, comen, duermen, van al fútbol, viajan en bus, y organizan los típicos atascos de todas las ciudades los viernes por la tarde.

EL TERRENO ES CONFIGURABLE. INTENTA CONSTRUIR LA CIUDAD DE NUEVA YORK EN LA CIMA DEL HIMALAYA, Y ENTENDERÁS RÁPIDAMENTE DE LO QUE ESTAMOS HABLANDO

tarde. Ellos nos dan pistas sobre nuestra gestión: si son felices, irán al teatro; si no hay escuelas, los jóvenes llenarán el barrio de grafitis. Cada Sim trabajador tiene su propio coche, por lo que la vigilancia del tráfico, completamente realista, es una de las prioridades del juego. Por suerte, tenemos un mayor control sobre la ciudad: Podemos indicar a la policía o los bomberos dónde deben acudir, poner los semáforos en rojo o verde, o dirigir los desastres (volcanes, tornados, un robot asesino) al lugar que deseemos. Este apartado nos ha decepcionado, pues dichos desastres son poco originales y aburridos. Para compensar, existen más de ochocientos edificios diferentes inspirados en Chicago en 1890, Nueva York en 1940, y Houston en 2000.

También merece una mención especial el ciclo horario: la gente acude a trabajar por la mañana, provocando enormes atascos al principio y al final de la jornada laboral. Por la tarde visitan los centros comerciales y otros lugares de ocio, mientras que por la noche las calles están casi vacías, pero los atracos y alguna que otra gamberrada, son frecuentes, sobre todo en los vecindarios con problemas o escaso nivel de vida, así que no podremos bajar la guardia.

La técnica

Como hemos mencionado, por vez primera en la saga, los gráficos son en 3D. Las cámaras permiten rotar en 4 posiciones y 5 niveles de "zoom", aunque se echa en



Vistas restringidas: la polémica

LA PERSPECTIVA DE CÁMARA de «SimCity 4» sin duda levantará polémica entre los fans. No hay nada de malo en ella, pues es idéntica a la de juegos anteriores: varios niveles de "zoom" y la posibilidad de girar la vista en cuatro direcciones fijas. Sin embargo, si los gráficos son en 3D, ¿por qué no se ha incluido una vista o un "zoom" completamente libre?

EL PLANTEAMIENTO DE MAXIS es convincente: «SimCity 4» usa una rutina que aumenta el detalle visual en las vistas permitidas y lo reduce donde "no se ve". Una vista libre con la calidad gráfica del juego requeriría un ordenador de potencia desorbitada. Ya que un juego de estrategia no necesita una gestión compleja de la cámara, es una decisión acertada.



En las horas de trabajo el tráfico es escaso. Pero luego empieza el caos...

En esta cuarta parte del juego, debes controlar los desperdicios de basura.



Cada comisaría tiene asignados cierto número de coches patrulla.



Los consejeros proporcionan útiles, aunque polémicos consejos.

falta uno más cercano, pues todo es demasiado pequeño. A destacar, los efectos de transición del día a la noche, y las partículas (humos, fuego, etc), que aportan un mayor realismo. Las ciudades son ahora más variadas: un mismo tipo de edificio puede estar decorado con distintos objetos independientes de los llamados mobiliario urbano –papeleras, farolas, tiestos, carteles publicitarios– consiguiendo que cada casa parezca realmente única.

«SimCity 4» incluye cientos de mejoras y añadidos, con respecto a sus antecesores: consejeros más "humanos", con un mayor rango de respuestas; carreteras en 3D, etc. Aunque el modo región añade complejidad y diversión, y las novedades proporcionan una experiencia del juego más rica, la forma de jugar es idéntica a la de sus predecesores.

Se echan de menos nuevos modos de juego, por ejemplo, misiones o ciudades controladas por el ordenador que compitan por nuestros habitantes y recursos. En breve se asegura que estará activo un modo online cooperativo, de momento deshabilitado. Ya veremos como se implementa el multijugador en esta veterana saga estratégica.

Otro factor a tener en cuenta son los altos requisitos técnicos que el juego llega a exigir. Los tiempos de carga son elevados durante la partida, incluso en equipos con 512 megas de memoria RAM. Para jugar con el máximo nivel gráfico y un "scroll" fluido, es necesaria, nada menos, que una tarjeta GeForce 3 con 64 megas. Pese a estos defectos, «SimCity 4» es un digno sucesor de la saga: absorbente, retador, adictivo y plagado de pequeñas sorpresas, que entusiasmará, sin duda, a todos los amantes de los juegos de estrategia, a los más veteranos por el espectacular despliegue gráfico y la posibilidad de controlar varias ciudades, y a los recién llegados por su indudable poder de adicción.

J.A.P.

ALTERNATIVAS

ANNO 1602
Construye una metrópolis medieval y ocúpate de su economía, su defensa y su crecimiento controlado.
▶Comentado en MM 47 ▶Puntuación: 88

TROPICO
Si prefieres pasar un poco más de calor, conviértete en dictador caribeño y gobierna toda una isla.
▶Comentado en MM 78 ▶Puntuación: 70

Toma nota

Una excelente aportación a la saga que quizá abusa del continuismo.

LO BUENO:
- Las ciudades que hayamos construido en una región interactúan entre sí.
- Control sobre los habitantes.
- El editor de terreno es muy completo.

LO MALO:
- Altos requisitos técnicos.
- A fin de cuentas sigue siendo el mismo juego de siempre.

MODO INDIVIDUAL
87

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

Highland Warriors

¡A las armas!

Nacido al abrigo de la moda de la estrategia en tiempo real nos llega un juego que pretende aportar nuevas sensaciones al género utilizando unos gráficos tridimensionales y una historia ambientada en las montañas escocesas en la Edad Media.



Este título aprovecha la excelente base de juegos como «Age of Empires II», añadiendo nuevos elementos con la esperanza de convertirse en referencia del subgénero de la estrategia histórica en tiempo real. Por desgracia el experimento no ha salido todo lo bien que debiera y el resultado se ha quedado muy lejos de las esperanzas puestas por sus programadores.

El entorno

Cualquier jugador de la saga «Age of Empires» va a saber desenvolverse perfectamente en «Highland Warriors» ya que el uso del ratón, los atajos de teclado e incluso la disposición de los menús en la pantalla es idéntica al juego de Microsoft. Tanto es así que el tutorial incluido puede ser perfectamente obviado por antiguos usuarios de los «Age». Para darle

La referencia

EMPIRE EARTH

- **La ambientación histórica está centrada en un momento más preciso en «Highland Warriorrs».**
- **«Highland Warriors» ofrece menos variedad de unidades.**
- **El entorno 3D de «Highland Warriors» resulta menos atractivo que el de «Empire Earth».**



Los héroes poseen características especiales que repercuten en las tropas que los rodean.



Las unidades ocultas tras objetos aparecen como siluetas opacas para poder localizarlas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1100 MHz** ▶RAM: **384 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 64 MB** ▶Conexión: **Módem 56 K, LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶GÉNERO: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **No aplicable** ▶Estudio: **Se-Games** ▶EDITOR: **Data Becker** ▶DISTRIBUIDOR: **Data Becker** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **49,95 euros** *(8.310 pesetas)* ▶Página WEB: ***www.highlandwarriors.com*** Galería de imágenes, fondos de escritorio, información comercial y archivos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de misiones: **32** ▶Modos de juego: **2 (Juego Abierto y Campaña)** ▶Número de campañas: **4** ▶Número de Civilizaciones: **4** ▶Editor: **SI** ▶Multijugador: **SI** ▶Modos multijugador: **1** ▶Número de jugadores: **8** ▶Opciones de conexión: **LAN, Internet.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHZ** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56 K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1000 MHZ** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **56 K**





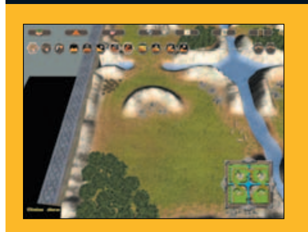
Los campesinos ganan experiencia al desarrollar un trabajo concreto por lo que pueden ser ascendidos a Maestros Artesanos.

Al no existir unidades de curación la energía se recupera paulatinamente.



Los héroes disponen de dos barras de energía: vida y magia.

Editor de misiones





LAS CAMPAÑAS incluidas constan de ocho misiones cada una por lo que un cálculo rápido da como resultado un total de 32 misiones diferentes. Dado que su dificultad no es muy alta es posible que se puedan finalizar muy rápido.

EL EDITOR corrige este problema exigiendo muy pocos conocimientos para crear una misión multijugador en pocos minutos. La modificación de mapas existentes o la creación de nuevos escenarios apenas necesitan de unos clicks de ratón.

EL DETALLE de las misiones creadas es tan alto que se pueden añadir elementos decorativos al escenario por el mero hecho de recrearse la vista mediante el oportuno zoom de cámara. Además la colocación de "triggers" es muy sencilla y transparente. Todo un lujo de editor, como veis.

TRES CLANES DE ESCOCESES Y LAS TROPAS INGLESAS SON LAS CUATRO CIVILIZACIONES DISPONIBLES, CADA UNA DE ELLAS CON SUS PARTICULARES VENTAJAS E INCONVENIENTES

ciertos visos de originalidad se han incluido algunos detalles muy interesantes o al menos novedosos. El más evidente es la tridimensionalidad de todo el entorno. Tanto escenarios como personajes son objetos poligonales 3D y como tales pueden ser vistos en cualquier posición mediante un sistema de cámara que rota y hace zoom sobre ellos a gusto del usuario.

Un recurso más bien estético que práctico a la hora de jugar ya que no otorga ventajas tácticas y hace aumentar innecesariamente el equipo mínimo requerido para mover todo.

Otro detalle diferenciador de «Highland Warriors» es la posibilidad de adaptar la interfaz colocando todas las ventanas de información en la posición que se desee (otra cosa es que la disposición "de serie" sea la que menos molesta la visión...). Del mismo modo los árboles de tecnología siguen el mismo patrón del juego de Ensemble, requiriendo el desarrollo de ciertos edificios para llegar a tecnologías superiores, aunque en este caso sean algo más escuetos y en algunos casos menos lógicos. Algo que también ocurre con las unidades disponibles que, aunque representan a casi todas las clases de tropas vistas anteriormente excepto las navales (caballería, arqueros, infantería y armas de asedio), presentan muy poca variedad en el diseño con apenas un representante por tipo.

¿Y la historia? Pues también hay coincidencia con «Age of Empires 2» ya que la ambientación se centra en las guerras que libraron escoceses (William Wallace a la cabeza) e ingleses en plena Edad Media. Tres clanes de los primeros y las tropas regulares inglesas son las cuatro civilizaciones disponibles, cada una de ellas ►►

Diplomas de maestría




LOS CAMPESINOS de «Highland Warriors» son polivalentes como en casi todos los juegos de estrategia en tiempo real. Sin embargo gozan de una característica especial que les permite especializarse en el trabajo que realicen más habitualmente.

LA EXPERIENCIA acumulada permite a un campesino convertirse en especialista en su trabajo mediante los llamados Diplomas de maestría. Tras un pequeño desembolso en oro estos trabajadores desempeñan más eficazmente el oficio escogido.

LO MALO de tener especialistas en un campo es que suelen volverse menos hábiles en todos los demás oficios, por lo que conviene pensarse mucho la conveniencia de promocionar a un campesino a maestro. La construcción de edificios no se ve afectada por esta circunstancia en ningún caso.



Los cambios de estación obligan a modificar la forma de conseguir recursos. Las granjas por ejemplo dejan de producir comida en invierno.



En los cuarteles se pueden crear colas de producción.



El control de la cámara es total, como se aprecia en la imagen.

con sus ventajas e inconvenientes aunque, bastante equilibradas entre sí.

En juego

A la hora de jugar se comprueba que las peculiaridades de «Highland Warriors» afectan más a la forma que al fondo ya que en esencia nada le diferencia de otros títulos similares. Sólo pequeños detalles aportan la personalidad propia y algunos de ellos demuestran muy buen tino, tales como la presencia de unos héroes con características especiales que afectan a las tropas bajo su mando. Algo similar ofrecía «Imperivm» pero en este caso son dos cualidades las que tiene cada héroe: una activa y otra pasiva. La primera de ellas gasta puntos de magia y hay que accionarla a propósito mientras que la segunda cualidad siempre está vigente.

Además de este detalle hay que resaltar la existencia de estaciones (invierno/verano) que influyen en la existencia de determinados recursos,

EL CAMBIO DE ESTACIONES INFLUYE A LO LARGO DEL AÑO, ENTRE OTRAS COSAS, EN LA EXISTENCIA DE CIERTOS RECURSOS, COMO LA COMIDA

en la velocidad de desplazamiento de las tropas e incluso en la accesibilidad de ciertas zonas del mapeado.

En el modo multijugador no hay grandes novedades (máximo de ocho jugadores y un modo de juego clásico: Todos contra todos). En fin, línea de banda ancha, equipo superpotente y a la aventura de jugar en la red...

Un juego, en resumen, que profundiza en el subgénero de la estrategia histórica en tiempo real, pero sin llegar a sobresalir en nada.

R. L.

Toma nota

Otro discreto intento de añadir la tercera dimensión a la estrategia.

LO BUENO:
- El cambio de estaciones, los héroes y algunas ideas puntuales muy interesantes.
- El editor es sencillo y potente

LO MALO:
- Requerimientos técnicos elevados
- Falto de agilidad en los combates
- Se han incluido pocas civilizaciones y todas resultan muy similares entre sí.

MODO INDIVIDUAL 65

MODO MULTIJUGADOR 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las campañas son menos interesantes **que un buen rival humano**

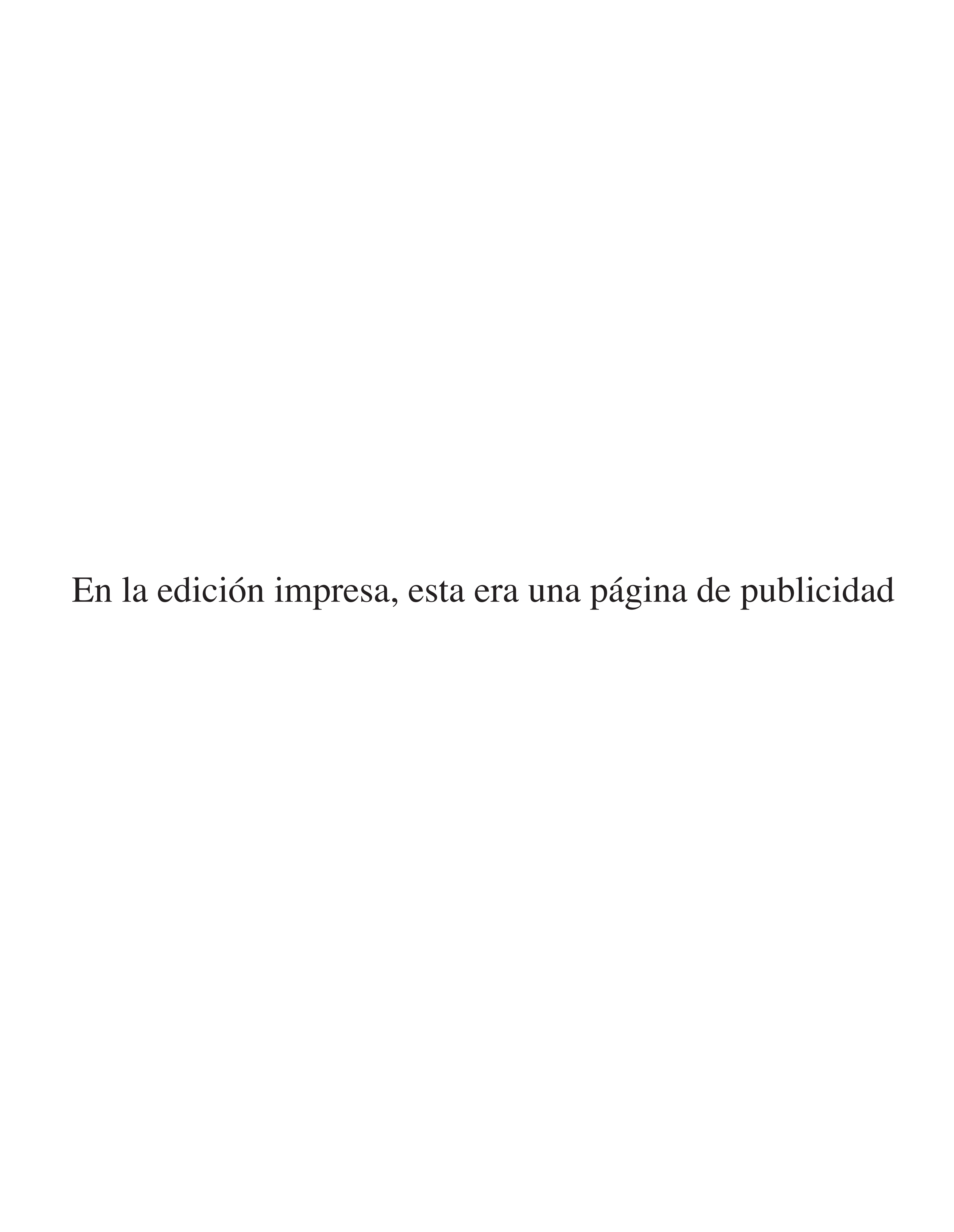
SOLO:
Lo mejor: El hilo argumental de las campañas.
Lo peor: Pocas campañas y no muy complejas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Ocho rivales humanos dan mucho juego.
Lo peor: Se ralentiza en exceso.

ALTERNATIVAS

IMPERIVM
Menos gestión de recursos y mucho más combate aunque en un entorno bidimensional.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 80

AGE OF MYTHOLOGY
La lógica evolución de «Age of Empires II» con un motor gráfico 3D y una ambientación mitológica de lujo.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 92

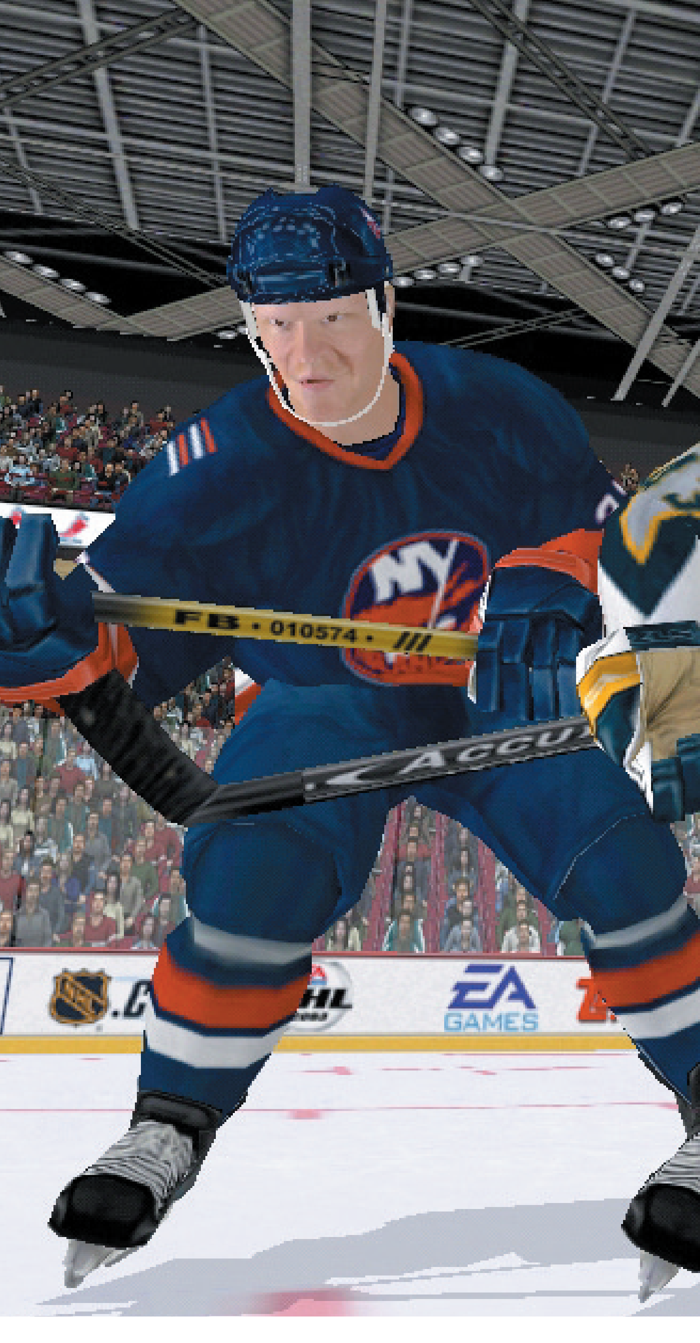

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



NHL 2003

El espectáculo está servido

La serie más longeva de EA Sports llega a su novena entrega con su habitual sobredosis audiovisual y con novedades que, si bien no son numerosas, aumentan la jugabilidad para acercar el hockey hielo a todo el mundo.



Esta serie de simuladores de hockey hielo siempre ha destilado la enorme afición que tienen sus creadores por este deporte; no en vano hablamos del deporte número uno en Canadá. En «NHL 2003» todos los esfuerzos se han dirigido a incrementar la interacción del usuario en el control de los jugadores, que ahora es mucho más directa y con mayores posibilidades.
Los menús muestran una interfaz más moderna que permite acceder en segundos a las opciones de juego; partido amistoso, temporada completa (modo franquicia para tener el máximo control en las tareas de gestión), torneos con selecciones internacionales y "playoffs" para la lucha por la Stanley Cup. A los que se inician en el hockey hielo les vendrá de perlas seleccionar el nivel de dificultad de principiante, porque el primer partido amistoso se convierte en un completo tutorial que muestra sobre la marcha cómo se ejecutan las distintas maniobras básicas con el stick.

La referencia



FIFA 2003

- **En ambos las novedades se han enfocado principalmente a la jugabilidad.**
- **La IA defensiva es más variable en «FIFA 2003».**
- **La estrategia tiene más peso en «NHL 2003» que en la última entrega de la serie «FIFA».**



Las intercepciones de pases o disparos, cuando nos arrojamos al suelo, aumentan el realismo.

Jugabilidad asegurada

El control de los jugadores se ha simplificado notablemente y su respuesta a nuestras órdenes al gamepad es instantánea, una característica que quizá decepcione a los que buscan el máximo realismo, pero que a nosotros nos parece un gran acierto. Es recomendable contar con un gamepad de ocho botones, y mejor si tiene una palanca analógica adicional para realizar los ocho nuevos regates manuales. Y es que la precisión en pases y la paciencia en apoyos continuos constituyen la base del juego de ata-

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 800 MHz, Pentium 4 1.4 GHz** ▶RAM: **256 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 64 MB, ATI Radeon 8500** ▶Conexión: **Cable 1Mb**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox, GameCube** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual), **inglés** (voces). ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **EA Sports** ▶Editor: **Electronic Arts** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP: **44,95 euros** *(7.480 Ptas.)* ▶Web: ***ea.com/easports/platforms/games/nhl2003/*** En inglés, con parches de actualización de las plantillas, consejos y trucos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **4 (exhibición, temporada, playoff, internacional)** ▶Número de equipos: **Todos los oficiales de la NHL y selecciones nacionales** ▶Número de niveles de dificultad: **4 (principiante, fácil,)** ▶Editor: **Sí, de habilidades y aspecto físico de los jugadores** ▶Multijugador: **Sí.** ▶Opciones de conexión: **Red, Módem, IP directa, Internet online** ▶Usuarios máximo: **6**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **100 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB compatible con DirectX 8.1** ▶Módem: **No**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **AMD o P. 4 a 1.4 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **ATI Radeon 9000 o GeForce 4 Ti 4200** ▶Módem: **ADSL**



Goles legendarios

LOS PORTEROS se han convertido en auténticas murallas, como en la competición real, donde se convierten en las máximas estrellas del equipo. Os sorprenderá comprobar como giran las muñecas para orientar las manoplas, cruzan las piernas para tapar huecos y realizan escorzos al límite de la anatomía humana para bloquear o despejar los disparos más ajustados.

EL RALENTIZADOR del partido nos ha dejado boquiabiertos, un efecto "Matrix" en el que la velocidad de juego parece congelarse y la cámara se acerca a nuestro jugador para que podamos realizar un regate maestro o un cara a cara con el portero con una considerable ventaja. Para activarlo se necesita llenar el medidor a base de regates y tiros a puerta.



La cámara lateral es la más idónea para dar asistencias cruzadas.



La recreación de las peleas nos da un peculiar toque de juego de lucha.


Las animaciones nos hacen disfrutar como nunca de los regates.



Los porteros hacen colosales paradas con el cuerpo y el stick.

UNA NUEVA ENTREGA, IDEAL PARA DEBUTAR EN EL HOCKEY HIELO: IMPRESCINDIBLE PARA LOS SEGUIDORES DE LA SERIE

que, pero la habilidad individual es tan imprescindible como en la auténtica NHL. La IA es correcta, con jugadores que siguen fielmente las posiciones tácticas ofensivas y defensivas. Es un auténtico privilegio que podamos ajustar los valores de la física del "puck" (velocidad, fricción, retención) y del motor de juego (porcentajes de taponar disparos, precisión en pases/tiros), esperamos que cunda el ejemplo. Año tras año no nos cansamos de situar los aspectos técnicos de esta serie en los altares del género, y «NHL 2003» vuelve a maravillarnos con animaciones colosales, gráficos con el máximo detalle y una puesta en escena que supera a la más osada realización de TV. Quizá los poseedores de «NHL 2002» todavía se están preguntando si merece la pena adquirir esta nueva entrega, pero, sin duda, les terminará de convencer el magnífico modo multijugador online, con servidores que funcionan a la perfección bajo banda ancha.

A.T.I

Toma nota

Asequible para el novato y todo un prodigio en tecnología.

LO BUENO:
- Variedad de regates, pases y disparos.
- Valores del motor de juego e IA configurables.
- Gráficos sobresalientes y animaciones increíbles.

LO MALO:
- IA defensiva esquemática, no se adapta al resultado.
- Locución de los partidos en inglés.

MODO INDIVIDUAL 86

MODO MULTIJUGADOR 89

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las partidas online **rebosan acción por los cuatro costados.**

SOLO:
Lo mejor: La intensidad de juego es altísima.
Lo peor: No resulta nada fácil llegar a pelearse con el portero.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La competitividad intrínseca a este deporte.
Lo peor: Algunos sólo se dedican al juego sucio.

■ **ALTERNATIVAS**

MADDEN NFL 2002
Si lo que te gusta es el deporte de contacto, este simulador de fútbol americano lo ofrece en dosis masivas.
▶Comentado en MM 81 ▶Puntuación: 85

NBA LIVE 2003
Para adictos al espectáculo total, imprescindible para todo seguidor de la filosofía deportiva americana.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 91

Hearts of Iron

La guerra en todo su apogeo

La Segunda Guerra Mundial suele representarse en frentes concretos, ¿pero un juego que abarque todo el conflicto y nos permita jugar con cualquiera de los países que participaron en ella? Estamos impresionados.

La clave para entender el espíritu que anima a la mecánica de este juego de estrategia es pensar a lo grande. Hay que manejar divisiones enteras de unidades por tierra, mar y aire, atender a las relaciones diplomáticas de más alto nivel, planificar la economía a gran escala, los proyectos científicos y las líneas de suministro, y en fin, tener en cuenta docenas de factores más. La suma de todo ello decidirá el destino de la nación que hayamos escogido dirigir durante lo que, sin duda, debe ser la más fidedigna simulación de la Segunda Guerra Mundial que se haya hecho nunca para PCs..

A gran escala

Para ello Paradox ha recurrido al motor de juego de «Europa Universalis 2», modificado para la ocasión. Esto supone que el desarrollo de la partida se produce a un nivel puramente estratégico, es decir, que las batallas no se resuelven pasando un mapa tridimensional en el que manejar a las unidades, tal y como ocurría en «Medieval Total War», sino que se libran de forma abstracta. Es un poco parecido a los juegos de tablero tradicionales, si bien en este caso la acción transcurre en tiempo real: mientras esperamos a que se resuelva una batalla en particular, o que las tropas lleguen a su destino, podemos estar impartiendo nuevas órdenes en otros frentes o recibir ataques por parte de nuestros enemigos. Por fortuna, podemos modificar la velocidad con la que transcurre el tiempo con total libertad, e incluso poner la partida en pausa para analizar cuidadosamente la situación. De hecho, hacerlo

La referencia

EMPIRE EARTH

- «Hearts of Iron» abarca un único periodo histórico; «Empire Earth» cubre todos.
- La estrategia de «Hearts of Iron» está planteada a un nivel mucho más elevado.
- La agilidad con el ratón te puede ayudar a ganar en «Empire Earth»; en «Hearts of Iron» no.



La posibilidad de cambiar irrevocablemente el curso de la Historia resulta de lo más atractiva.

Infomanía

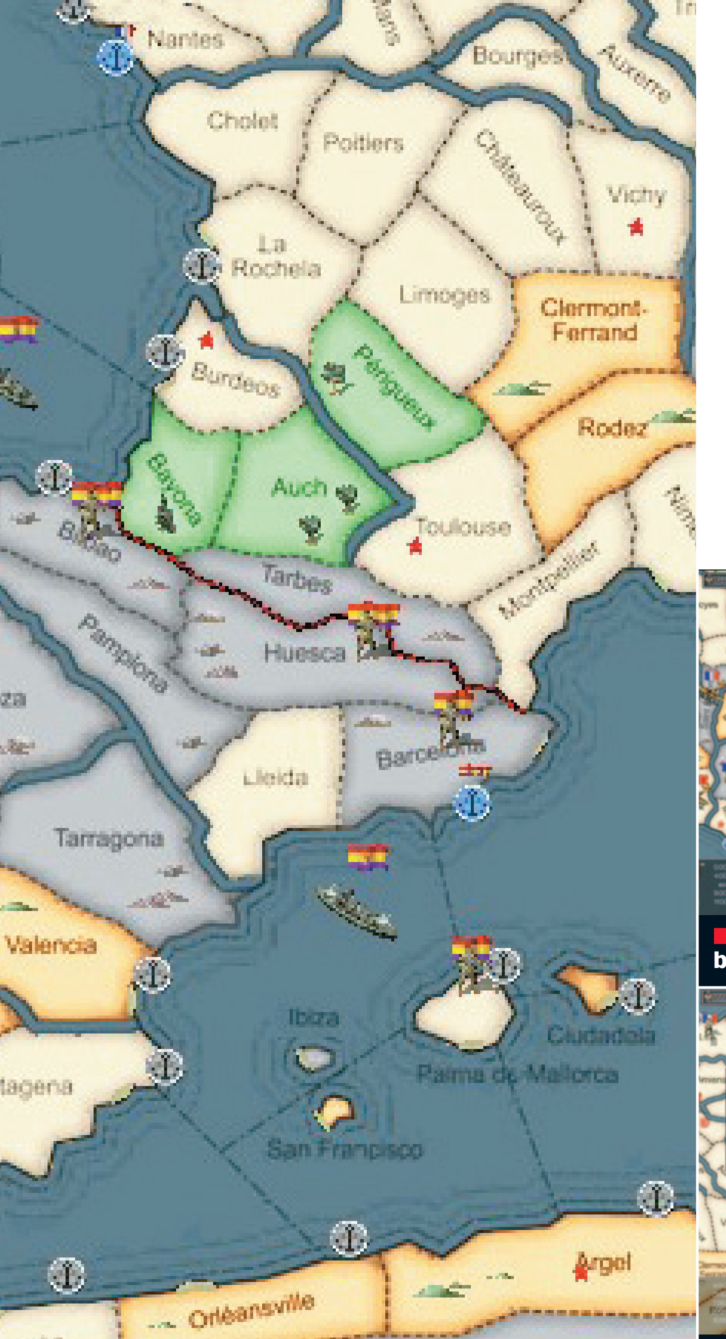
ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 1,6 GHz** RAM: **128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (voces y manual) Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) Estudio: **Paradox Entertainment** Editor: **Friendware** Distribuidor: **Friendware** Número de CD: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **42,95 euros** *(7.146 Ptas.)* Página web: http:***//www.paradoxplaza.com/hearts.asp*** Contienel parche para la versión 1.02 española, cuya descarga es altamente recomendable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de escenarios: **3** Número de países representados: **110** Número de unidades militares: **Más de cien** Editor: **Sí, de escenarios** Multijugador: **Sí.** Modos multijugador: **1** Número de jugadores: **8.** Opciones de conexión: **LAN e Internet (Valkyrienet)**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 300 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **200 MB** Tarjeta gráfica: **2 MB** Módem: **56K**

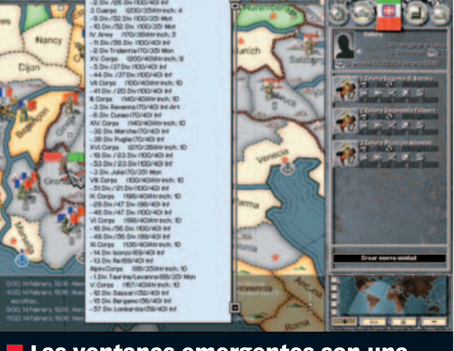
MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 600 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **400 MB** Tarjeta gráfica: **8 MB** Módem: **56K**



Rommel vs Patton

LOS GENERALES que participan en cada batalla pueden ser determinantes a la hora de decidir el resultado. El juego incluye numerosos líderes históricos, tanto políticos como militares, así como figuras anodinas que pueden alcanzar la gloria a base de ganar experiencia durante el desempeño de su gestión, lo cual mejora su rendimiento y eficacia.

EL RESULTADO de una batalla se decide por muchos otros factores además del buen liderazgo de las tropas: el terreno, las condiciones climatológicas, si es de día o de noche, etc. Mientras se está librando un conflicto, dichos factores aparecen representados en forma de icono, pero por desgracia, no sabemos hasta que punto están influyendo en el combate.



Las ventanas emergentes son una buena manera de organizar la interfaz



La complejidad del árbol tecnológico resulta decididamente intimidatoria.



Poder planificar la fecha y hora de las misiones es todo un detalle.



Los iconos de las batallas ayudan a entender el resultado de las mismas.

ES LA MÁS FIDEDIGNA SIMULACIÓN DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL QUE JAMÁS SE HAYA HECHO PARA ORDENADORES COMPATIBLES

es poco menos que imprescindible para gestionar las numerosas tareas que están asociadas al control de cualquiera de los países.

Tecnología modesta

Técnicamente, aunque correcto, no se puede decir que sea espectacular (toda la acción transcurre sobre un mapa político del mundo), así que todos sus afectos se los gana a base de jugabilidad. Dentro de este contexto, el principal problema de este título es que sólo cuenta con tres escenarios, si bien el editor y la modalidad multujugador deberían poner remedio a dicha limitación.

Con «Hearts of Iron» Paradox ha creado un juego muy complejo. Pese a su tutorial, ayudas en pantalla y manual impreso, llegar a dominar todos los aspectos que contempla la simulación puede llevar bastante tiempo. Definitivamente, no es un título dirigido a jugadores casuales, sino más bien a los estrategas más exigentes y a los aficionados a la Segunda Guerra Mundial.

G.P.H.

Toma nota

Complejo y muy profundo, sólo para auténticos veteranos.

LO BUENO:
- Gran profundidad estratégica y complejidad
- Numerosos países para escoger en cada escenario.
- Buenas opciones de personalización de interfaz.

LO MALO:
- Gráficamente no es gran cosa: un mapa con unidades.
- El apartado sonoro deja mucho que desear.

MODO INDIVIDUAL 83

MODO MULTIJUGADOR 80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El sistema de pausas **no favorece demasiado al multijugador.**

SOLO:
Lo mejor: Poder jugar a tu propio ritmo en todo momento.
Lo peor: La IA del ordenador es débil.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Conquistar el mundo aliado con un amigo.
Lo peor: Depender del anfitrión para determinar la velocidad.

ALTERNATIVAS

EUROPA UNIVERSALIS 2
Un juego muy parecido, aunque abarca un periodo histórico más amplio: La Edad Moderna.
▸Comentado en MM 92 ▸Puntuación: 75

CIVILIZATION III
Uno de los pocos títulos donde se contempla la guerra a escala global, y con un sistema de juego irresistible.
▸Comentado en MM 87 ▸Puntuación: 90

Rallisports Challenge

Carrocería de lujo

La apuesta de Microsoft por situarse en puestos de cabeza en el mundo de los rallies en PC presenta sugerentes ideas y novedades, arropadas por un notable apartado técnico que se muestra realmente exigente en sus requisitos.

El último producto diseñado por Microsoft es una conversión directa de «Rallisport Challenge», un juego de velocidad originalmente concebido para la consola Xbox. Aunque tiene apariencia de simulador, ofrece la jugabilidad típica de un arcade de velocidad. La física de conducción es realista, pero las colisiones no afectan realmente a la integridad de nuestro coche (más allá de la apariencia externa), lo que atenúa el rigor de la simulación.

Contenidos suficientes

«Rallisport Challenge» incluye cuatro modalidades de juego: carrera individual, carrera (equivalente a una campaña), lucha contra el crono y multijugador. Encontramos 48 pistas enmarcadas en cuatro competiciones distintas (Rally, colina arriba, rallycross y carrera sobre hielo). Cada una de ellas exige un tipo de conducción diferente, por lo que podremos elegir entre 29 espectaculares coches (bólidos oficiales o prototipos del grupo B) e incluso modificar sus reglajes, para adaptarnos mejor a las circunstancias de cada pista. Al principio, la mayoría de los coches y circuitos están "cerrados", por lo que tendremos que ganar carreras en el modo campaña para poder acceder a ellos.

Tecnología impactante

Lo más destacable del juego es la elevada calidad de sus gráficos. Los modelos 3D de los coches, los escenarios y los efectos están realmente conseguidos. El sonido es otra historia y no alcanza la calidad que demuestra en el apartado gráfico.

La referencia

GRAND PRIX 4

- **«Rallisport Challenge» es un juego de rallies mientras que «Grand Prix 4» es de Fórmula 1.**
- **«Rallisport Challenge» tiene un desarrollo más arcade y menos realista que «GP 4».**
- **Es menos divertido y duradero que «GP 4», y exige mucha más potencia a nuestro PC.**



La calidad gráfica es, sin duda, el mejor apartado en este nuevo juego de "rallies".

Infomanía



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 Ti 500, GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶Conexión: **ADSL, LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** (texto, voces y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Dice** ▶Compañía: **Microsoft Games Studios** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **49,99 euros** *(8.317 pesetas)* ▶Página web: ***www.microsoft.com/games/rallisportchallenge/*** una web insulsa y poco útil, en la que se ofrece la misma información presente en el manual.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Circuitos: **48** ▶Coches: **29** ▶Modos de juego: **4** ▶Tipos de competición: **4** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1** ▶Número de jugadores: **4** ▶Opciones de conexión: **LAN, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 733 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB con T&L** ▶Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III a 933 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB con T&L** ▶Módem: **ADSL**



¿Potencia o control?

LA GRAN VARIEDAD de coches es uno de los mayores alicientes de «Rallisport Challenge». Encontramos hasta 29 vehículos pertenecientes a cuatro categorías (Pro, Expert, Classic y Unlimited), tan apetecibles como el Audi Quattro S1, el Subaru Impreza, el New Beetle, el Toyota Corola, el Mitsubishi Lancer, el Peugeot 306 o un Saab 9-3 Viggen.

LA CATEGORÍA PRO es la única a la que podemos acceder en un principio y ofrece coches de baja cilindrada, idóneos para principiantes. Estos coches resultan faciles de conducir y funcionan bien en circuitos congelados La categoría Expert ofrece vehículos más potentes, mientras que el grupo Classic nos permite manejar máquinas de los años 80.



El control de los coches es bastante convincente.

Los modos de juego disponibles son variados y bastante entretenidos.



El sonido es muy repetitivo y uno de los aspectos menos conseguidos.



El sistema de daños es poco realista y no afecta, en la práctica, al motor.

LA JUGABILIDAD SE VE AFECTADA POR CONTINUAS RALENTIZACIONES, INEVITABLES SI NO DISPONEMOS DE UN ORDENADOR POTENTE

La versión PC de «Rallisport Challenge» es una conversión directa de un código desarrollado para Xbox. Teniendo en cuenta que la arquitectura de esta consola es equivalente a la de un PC muy potente, los programadores de Microsoft Games han aprovechado el código existente, sin optimizarlo para ordenadores anticuados. El resultado es que la jugabilidad se ve afectada por continuas ralentizaciones, inevitables si no disponemos de un equipo potente. Si queremos jugarlo en condiciones óptimas, necesitamos un procesador bastante más rápido.

«Rallisport Challenge» es una digna conversión del juego de Xbox. Es rápido, divertido y espectacular, aunque exige demasiada potencia para funcionar bien. Ni siquiera su calidad gráfica justifica unos requerimientos tan altos. Si no tienes un ordenador poderoso, no te funcionará bien. Si lo tienes, pruébalo, aunque es difícil que encuentres en él nada que no hayas visto ya.

I.C.C.

■ **ALTERNATIVAS**

TOTAL IMMERSION RACING
Si prefieres conducir bólidos de ensueño sobre pistas asfaltadas esta es tu mejor opción.
▶Comentado en MM 96 ▶Puntuación: 80

NFS: HOT PURSUIT 2
Es más rápido y frenético, así como una buena alternativa, aunque no apta para cardiacos.
▶Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Un buen juego de velocidad demasiado exigente con nuestro PC.

LO BUENO:
- La enorme calidad de los gráficos.
- Poder competir en cuatro tipos de torneos.

LO MALO:
- Es divertido, pero no emociona ni ofrece nada nuevo.
- Las continuas ralentizaciones en máquinas poco potentes.
- El sonido deja bastante que desear, sobre todo el ruido del motor.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La versión online es igual de **divertida que el modo individual.**

SOLO:
Lo mejor: Las carreras cronometradas en solitario.
Lo peor: No disponer de un editor.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Disponer de todos los coches y circuitos.
Lo peor: Sólo pueden jugar 4 personas a la vez.

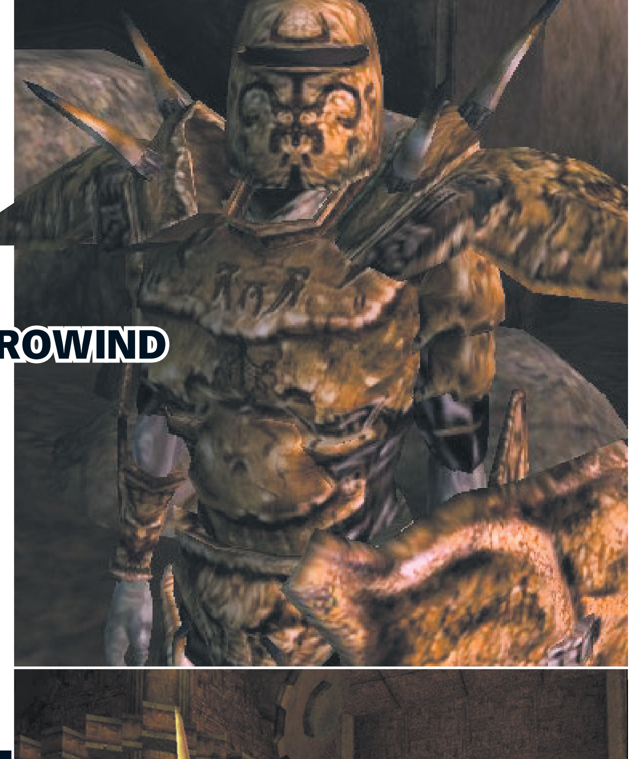


Tribunal

EXPANSIÓN PARA THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Nuevas y concentradas dosis de rol

Dicen que lo que ya funciona es mejor no tocarlo, o al menos es lo que podemos deducir de la política de expansiones habitual. Pero en el caso que nos ocupa no hablamos de falta de originalidad, sino de continuidad.



La brutal cantidad de contenido que ofrecía «Morrowind» supone que un disco de datos adicional, y más cuando se ha tardado tan poco en desarrollarlo, corre el peligro de quedarse corto. En cierto modo así ha sido, aunque todo depende de lo que esperes de «Tribunal». Si lo consideras como en un módulo de aventuras del tipo de los que se publican para los juegos de rol de mesa, no te decepcionará. Las misiones de la nueva ciudad de Mournhome, la cual incluye extensas mazmorras para explorar y nuevos monstruos, son interesantes y están todas orquestadas en torno a una larga subtrama de la historia principal. Esta subtrama se hace accesible desde la primera vez que duermes, incluso con un personaje recién creado, pero en la práctica se necesita un personaje de alto nivel para resolverlas con éxito. Lógicamente, la ampliación está destinada a veteranos que ya llevan un tiempo explorando el mundo de Morrowind y no a los usuarios que acaben de comprarse el juego. Además de las aventuras, se incluyen mejoras para la interfaz (como la posibilidad de hacer y modificar anotaciones en los mapas locales), más armaduras y la posibilidad de contratar mercenarios y bestias de carga, que está inteligentemente implementada. Todo esto no es que tenga un impacto brutal en el juego, pero las novedades siempre son de agradecer. Con todo, es una pena que Ubi Soft no haya aprovechado esta ampliación para proporcionar el muy deseado (al menos por parte del público de habla hispana) parche de traducción que los aficionados han estado reclamando a gritos desde que el primer día. Esa, y no otra cosa, es la ampliación que este juego verdaderamente necesita. Pero, bueno, a falta de pan buenas son tortas, y complacerá a los más acérrimos seguidores de «Morrowind».

G.P.

La referencia

MORROWIND



- «Tribunal» aporta una zona adicional al universo original de «Morrowind», la ciudad de Mournhold y sus mazmorras.
- Hay numerosas mejoras de interfaz en «Tribunal» que facilitan la navegación.
- La trama de «Tribunal» es más lineal que la de «Morrowind», que incluía ramificaciones.



La subtrama de «Tribunal» se introduce de forma natural tras una emboscada.



Es "agradable" encontrarse con nuevos monstruos al abordar las misiones de esta expansión.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 1,6 GHz** RAM: **256** Tarjeta 3D: **GeForce 2** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Rol** Idioma: **Inglés** (voces y textos), **castellano** (manual) Edad Recomendada (ADESE): **13+** Estudio: **Bethesda Softworks** Editor: **Ubi Soft** Distribuidor: **Ubi Soft** Número de CD: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** Página web: ***www.elderscrolls.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 500 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1 GB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **No requiere**

Toma nota

Una buena expansión, pero el juego sigue sin traducir.

LO BUENO:
- Mejoras en la interfaz que ayudan a desenvolverse en el juego
- Interesante subtrama de fácil acceso con numerosas misiones.

LO MALO:
- Se echan de menos novedades en el apartado sonoro.
- La principal reclamación de los usuarios, que se traduzca el juego, sigue sin ser atendida.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	NO TIENE

Island Thunder

EXPANSIÓN PARA GHOST RECON

Jungla, sudor, y lágrimas...

Dicen que lo que ya funciona es mejor no tocarlo, o al menos es lo que podemos deducir de la política de expansiones habitual. Pero en el caso que nos ocupa no hablamos de falta de originalidad, sino de continuidad.



Para aquellos que no conozcan la serie, apuntaremos que «Ghost Recon» es un simulador táctico basado en acciones de asalto y reconocimiento, en el que controlamos varios pelotones de soldados de élite y nos movemos por terrenos accidentados, neutralizando guerrillas enemigas. No obstante, en esta ocasión dejamos atrás el duro asfalto y el asfixiante desierto de anteriores entregas, para adentrarnos en la humedad de las selvas cubanas, lo que nos forzará a descubrir nuevas técnicas de cobertura y supresión de grupos numerosos.

A priori parece que todo, desde la gestión de los pelotones por atajos de teclado o puntos de llegada, hasta la asignación de efectivos, puntuaciones y arsenal, sigue las mismas pautas que en anteriores entregas. Sin embargo, el nuevo modo individual viene acompañado de 5 mapas multijugador, 3 modos online adicionales (que podrán ser usados con los mapas ya existentes) y más de diez armas nuevas. Quienes esperen algo nuevo, puede que no encuentren en «Island Thunder» la respuesta adecuada. Por el contrario, aquellos que se hayan quedado con ganas de "más", no sólo obtendrán lo que buscaban, sino un estilo de juego algo diferente, menos indulgente con los movimientos en falso y las tácticas mal planificadas, que obliga a abusar un poco de la técnica del acierto y error, pero que a la larga ofrece más horas de juego. Y es que nadie dijo que una guerra fuese fácil.

J.M.

La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003



- **«Island Thunder» es un simulador táctico de acción pausada, todo lo contrario que «UT 2003».**
- **En ambos, la resolución de cada partida es imprevisible y diferente a la anterior.**
- **«Island Thunder» exige una coordinación milimétrica de nuestro pelotón. «Unreal Tournament 2003» es más caótico.**



La presencia perenne de árboles y matojos es un elemento táctico adicional.



De nuevo, la diferencia entre el éxito y el fracaso radica en tácticas de sigilo.

Toma nota

Indudablemente sólo para amantes de «Ghost Recon».

LO BUENO:
- Los escenarios.
- La I.A. es más agresiva y realista.
- Los nuevos modos online.

LO MALO:
- No añade mejoras técnicas ni de interfaz.
- La campaña individual sabe a poco.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
72	70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Ambos modos son igual de trepidantes y adictivos.

SOLO:
Lo mejor: Barrer desde la distancia al enemigo.
Lo peor: Caer en una emboscada tras otra sin poder evitarlo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Lo imprevisible de cada batalla.
Lo peor: Coincidir con jugadores individualistas que pasan del equipo.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.8 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (voces y textos) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+16** ▶Estudio: **Red Storm** ▶Compañía: **Red Storm** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **29,95 euros** *(5.000 Ptas)* ▶Página Web: ***www.ghostrecon.com/islandthunder.php***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium 700 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Modem: **No requiere**



Review

A EXAMEN









Hotel Giant

Hotel, dulce hotel

Llega un nuevo juego de gestión empresarial, ambientado en el sector turístico, en el que dirigimos complejos hoteleros. Un juego correcto aunque poco emocionante, porque recuerda demasiado a otros títulos similares.

El último proyecto producido por JoWood es un juego de gestión empresarial e interacción social titulado «Hotel Giant», que nos convierte en director y máneger de un lujoso hotel. El objetivo es construir o modificar instalaciones en el hotel para agradar y mantener felices a nuestros huéspedes, rentabilizando así la inversión. A pesar de su correcta factura técnica y de incluir interesantes opciones, tiene un desarrollo repetitivo y monótono, que recuerda demasiado a clásicos como «Theme Park».

Cómo se juega

Satisfacer las necesidades de nuestros clientes es el principal reto en «Hotel Giant» y la única forma de rentabilizar el negocio. Contamos con un útil interfaz que nos ofrece información sobre los clientes (con sus reclamaciones, necesidades y actividades favoritas), así como un diario detallado con las actividades que realizan. Esta información será imprescindible para decidir qué instalaciones son más rentables y cuáles debemos construir. El aspecto de construcción está algo descuidado en «Hotel Giant». Las herramientas de construcción son escasas, y sólo nos permiten modificar la distribución de las habitaciones, sus texturas y la distribución de objetos. El elenco de instalaciones (nueve) y de objetos (ocho) disponibles es también bastante limitado y se echa en falta una mayor variedad de contenidos.

Contenidos

«Hotel Giant» incluye dos únicos modos de juego individual: la campaña y juego aleatorio. La campaña in-



La referencia

SID MEIER'S SIM GOLF

- **En ambos juegos, perseguimos la felicidad de nuestros clientes.**
- **En «Hotel Giant» manejamos hoteles, mientras que en «Sim Golf» creamos campos de golf.**
- **«Hotel Giant» es menos variado y divertido.**





Su sistema de juego y sus gráficos recuerdan excesivamente a clásicos como «Los Sims».



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800, 700 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 128 MB, GeForce 2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (texto y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **+3** ▶Estudio: **Enlight Software** ▶Compañía: **Jowood** ▶Distribuidor: **Zeta Multimedia** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 pesetas)* ▶Página web: ***www.zetagames.com*** una web escuálida de contenidos y con un interfaz poco conseguido, que no mucho merece la pena visitar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de hoteles: **19** ▶Número de ciudades: **23** ▶Modos de juego: **2** ▶Incluye editor: **No** ▶Soporte multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Usuarios máximos: **No aplicable** ▶Tipo de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **610 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí** *(compatible DirectX 8.0)* ▶Conexión: **no requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **610 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí** (compatible DirectX 8.0) ▶Conexión: **no requiere**



Instalaciones y objetos

LAS INSTALACIONES que nuestros clientes nos reclaman son cosas como restaurantes, bares, gimnasios (con salones de belleza, masaje, musculación, sauna y spa), piscinas cubiertas (con vestuarios para ambos sexos, claro está) y centros de negocio, con los últimos adelantos técnicos para realizar reuniones de empresa o convenciones de todo tipo.

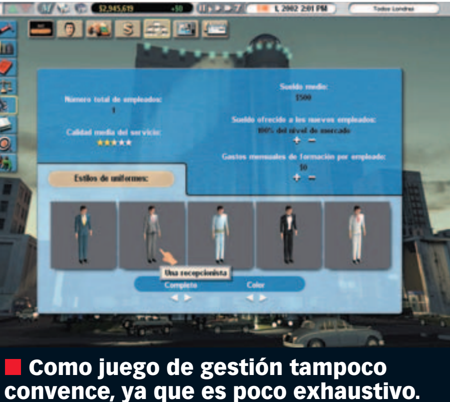
LOS OBJETOS disponibles en las instalaciones del hotel sirven para elevar la felicidad de nuestros clientes. Entre ellos encontramos televisores (con y sin Pay Per View), ordenadores, mostradores de recepción (para el centro de negocios), puertas, cuadros y luces más o menos potentes. Todos ellos contribuyen a aumentar o disminuir la felicidad de los clientes.



El aspecto de construcción está poco logrado y es poco atractivo.



Un útil interfaz nos permite vigilar las apetencias de nuestros inquilinos.



Como juego de gestión tampoco convence, ya que es poco exhaustivo.

Los gráficos son bastante correctos y uno de sus grandes atractivos.

LOS ASPECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE INSTALACIONES Y GESTIÓN EMPRESARIAL DEL JUEGO SON POCO EXHAUSTIVOS

corpora tres modalidades, como son aprendizaje (un tutorial), campaña Hotel Giant (en 18 escenarios con dificultad escalable) y campaña aleatoria (la dificultad es configurable y el orden de los escenarios cambia en cada partida). El modo de juego aleatorio permite construir un hotel en cualquiera de las 23 ciudades disponibles, configurando todos los parámetros. No encontramos opciones para multijugador.

Motor Gráfico

El equipo de desarrollo ha comprado la licencia de la tecnología Renderware (sobre la que se sustentan juegos como «Zanzarah» o «GTA III») para recrear los hoteles como entornos 3D muy detallados, que podemos rotar, acercar o alejar con libertad. Disponemos de tres perspectivas de cámara predefinidas, bastante vistosas pero un tanto incómodas. Conociendo las posibilidades del motor gráfico, se echa en falta mayor complejidad poligonal en personajes y escenarios. El sonido es muy discreto y sólo merece destacarse la música.

«Hotel Giant» es, en definitiva, un juego correcto pero del montón, que no ofrece nada que no hayamos visto ya en algún otro programa del género. La tecnología es buena aunque sin alardes, las opciones escasas y la jugabilidad poco duradera, ya que se hace invariablemente aburrido tras unas cuantas partidas.

I.C.C.

ALTERNATIVAS

LOS SIMS
Si buscas un simulador social no hay ninguno tan bueno ni tan popular como «Los Sims».
▶Comentado en MM 62 ▶Puntuación: 85

INDUSTRY GIANT II
Si prefieres un juego de gestión empresarial mejor equilibrado, prueba «Industry Giant» de Jowood.
▶Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Entretenido pero sin acercarse al nivel de calidad de otros "tycoon".

LO BUENO:
- Los gráficos en 3D son bastante aparentes.
- El interfaz de personajes está bien conseguido.

LO MALO:
- Demasiado parecido a otros juegos similares.
- Poco variado y con un desarrollo tedioso.
- No incluye editor ni partidas online.

MODO INDIVIDUAL
55

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

Disciples 2
Señores de la guerra

Los aficionados a los juegos de fantasía táctica celebrarán, sin duda, el lanzamiento de este programa, muy adictivo y asequible para todo tipo de jugadores, pero mucho menos profundo de lo que cabría esperar.



La segunda parte de «Disciples» puede ser definida como un juego de estrategia táctica por turnos, ambientado en un universo de fantasía, en el que cuatro razas antagónicas (el imperio, los clanes de la montaña, las legiones de los condenados y las hordas de los muertos vivientes) se enfrentan entre sí por el control del mapa. Conducimos a un grupo de guerreros liderados por un héroe sobre un tablero en 2D. En cada turno podemos realizar diferentes acciones, como explorar el territorio, erigir edificios en la capital de nuestro imperio, investigar nuevos conjuros, reclutar nuevos hombres, comprar y vender artefactos, lanzar conjuros o entrar directamente en combate.
Nuestro ejército está formado por un número limitado de unidades y cuenta con un frente de ataque y otro de retaguardia. Algunas unidades son idóneas para el combate cuerpo a cuerpo y otras más débiles pero capaces de atacar a distancia. La adecuada colocación de éstas determina el éxito del combate, ya que no podemos variar la posición de los soldados durante la batalla. Con cada victoria, éstos ganan experiencia, lo que nos permite convertirlos en unidades más poderosas y, por tanto, afrontar combates contra enemigos más complicados.
La mayor cualidad de «Disciples 2» es la fuerte adicción que produce. Si te gusta «Heroes of Might & Magic» te parecerá un tanto descafeinado, ya que es más de lo mismo pero menos profuso. Si no conoces aquel juego y te gusta la estrategia con toques de rol, vas a disfrutar, con un juego divertido, espectacular y no demasiado complicado.

I.C.C.

La referencia

EMPIRE EARTH

- **«Disciples 2» es un juego por turnos y «Empire Earth» funciona en tiempo real.**
- **Está ambientado en un mundo de fantasía, mientras que «Empire Earth» tiene vocación realista.**
- **«Disciples 2» es mucho menos intrincado, variado y completo que nuestra referencia, «Empire Earth».**



Un juego muy divertido, aunque poco original, destinado a estrategas poco exigentes



Los combates están representados en tres dimensiones y son realmente espectaculares.

Toma nota

Una fórmula muy efectiva aunque algo manida, que merece la pena.

LO BUENO:
- **Gráficos espectaculares y combates en 3D.**
- **El sistema de juego es simple pero efectivo y provoca mucha adicción.**

LO MALO:
- **Es más de lo mismo y menos completo de lo que cabría esperar.**

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
70	75

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Jugar con amigos es más divertido, **pero no hay muchas opciones.**

SOLO:
Lo mejor: La IA de los enemigos.
Lo peor: En los combates tenemos poco margen de acción.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Controlar con 4 amigos a todas las razas.
Lo peor: Que no todos los mapas sean para cuatro jugadores.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **P 4 2 GHz, P III 800 MHz** ▶RAM: **512, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 Ti 500 MB** ▶Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: PC ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (manual y textos) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Strategy First** ▶Compañía: **Arxel Tribe** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39,95 euros** *(6.647 pesetas)* ▶Web: ***http://disciples2.arxeltribe.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 300 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **590 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (8 MB)** ▶Módem: **56 K**

The Gathering Storm

EXPANSIÓN PARA HEROES OF M&M IV

Otro puñado de héroes y aventuras

Más monstruos, más objetos y, sobre todo, más escenarios y campañas. ¿Podrían desear algo más la legión de seguidores que posee este juego de estrategia por turnos? ¿Originalidad? Bueno, no se puede tener de todo…

El cuarto y hasta el momento último título de la serie «Heroes of Might & Magic» también ha visto aumentados sus contenidos con el correspondiente disco de expansión. Aunque se trata meramente de una cuestión de cantidad, ya que no se introduce ningún cambio técnico ni del sistema de juego, lo cierto es que los aficionados recibirán con agrado esta nueva entrega con material extra.

Más de todo

«Heroes of Might & Magic IV» es un juego por turnos de estrategia y rol en el que al mando de un grupo de héroes y criaturas hemos de enfrentarnos a todo tipo de enemigos para conquistar sus ciudades y atesorar la mayor cantidad de recursos posible. En las ciudades podemos adquirir nuevas criaturas para nuestros ejércitos, mientras que los recursos los necesitamos para pagar el crecimiento de las primeras y la contratación de las segundas. El contenido que aporta «The Gathering Storm» es bastante variado y abundante e incluye nada menos que seis nuevas campañas completas y 24 escenarios individuales, así como un surtido repertorio de nuevos elementos, tales como cuatro criaturas, siete estructuras del mapa o 16 artefactos. Además, la expansión incluye el modo multijugador, que no aparecía en el juego original y que había que activar mediante la instalación de un parche. No se trata, en fin, de ninguna aportación revolucionaria, pero ofrece abundantes contenidos.

J.P.V.

La referencia

HEROES OF M&M IV

- El sistema de juego se ha conservado idéntico en la expansión.
- El motor gráfico no ha experimentado variaciones.
- «The Gathering Storm» duplica el número de escenarios y campañas del juego original.



La inclusión de cuatro criaturas nuevas no tiene demasiado efecto sobre el juego.



Las nuevas campañas y escenarios garantizan horas y horas de diversión.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (textos y manual) Edad recomendada (ELSPA): **15+** Estudio: **New World Computing** Compañía: **3DO** Distribuidor: **Virgin Play** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP: **23,95 euros** (3.985 ptas.) Página Web: ***www.3do.com/mightandmagic/heroes4/expansions.html***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 300 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **100 MB** TARJETA 3D: **4 MB compatible DirectX 8.0** Módem: **56 k**

Toma nota

Una expansión poco novedosa pero con mucho contenido.

LO BUENO:
- La abundancia de campañas y escenarios nuevos.
- Las nuevas criaturas.

LO MALO:
- La IA de los enemigos.
- La ausencia de cambios en el sistema de juego.

INDIVIDUAL 68

MULTIJUGADOR 65

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las partidas multijugador siguen resultando demasiado lentas.

SOLO:
Lo mejor: Hasta 12 campañas diferentes para elegir.
Lo peor: La máquina no es un rival muy duro.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Disfrutar de un oponente humano que nos dé "cañita".
Lo peor: Faltan más mapas multijugador.



Platoon

¡Detengan la guerra!

La estrategia y la táctica comparten protagonismo en este juego que nos transporta a lo más crudo de la guerra del Vietnam, pero que, por desgracia, no está a la altura de las expectativas que crea su interesante apartado técnico.



A pesar de su título, el desarrollo de «Platoon» tiene muy poco que ver con el de la película homónima. En realidad nos encontramos ante un juego de estrategia con un fuerte carácter táctico, ambientado, eso sí, en la guerra del Vietnam, pero con un argumento totalmente original. Posee, sin duda, una cierta cantidad de interesantes cualidades, pero desgraciadamente éstas se ven ensombrecidas por un desarrollo plagado de defectos.

Luces y Sombras

Aunque estrictamente hablando «Platoon» es un juego de estrategia en tiempo real, las particularidades de su planteamiento, como la ausencia de recursos o estructuras, la imposibilidad de crear nuevas unidades y, sobre todo, el carácter táctico de sus misiones, lo hacen más similar a los juegos del tipo «Commandos». Dentro de esta línea, «Platoon» aporta algunas ideas originales, cuando no brillantes, como la división del terreno en zonas con características propias de visibilidad y bonos a la defensa, la posibilidad de conducir diferentes tipos de vehículos o la forma en que el entorno 3D y el relieve afectan de manera decisiva al juego. De hecho, su motor gráfico es probablemente una de las características más destacadas del juego, con unos efectos visuales y de partículas francamente buenos.

Sin embargo, a pesar de todas estas cualidades, el juego posee también una larga lista de defectos que reducen drásticamente su atractivo potencial. El más grave de todos ellos es, sin duda, el del interfaz, y es que el sistema de rotaciones y

> **La referencia**
>
> **COMMANDOS 2**
>
> 
>
> ■ **En «Commandos 2» hay más opciones disponibles además de la fuerza.**
>
> 
>
> ■ **El motor gráfico de «Commandos 2» es 2D, aunque posee un gran nivel de detalle.**
>
> ■ **El argumento de «Commandos 2» es mucho más rico y elaborado.**



■ **La potencia del motor 3D se aprecia en el realismo con que se ha reproducido la vegetación.**

Infomanía

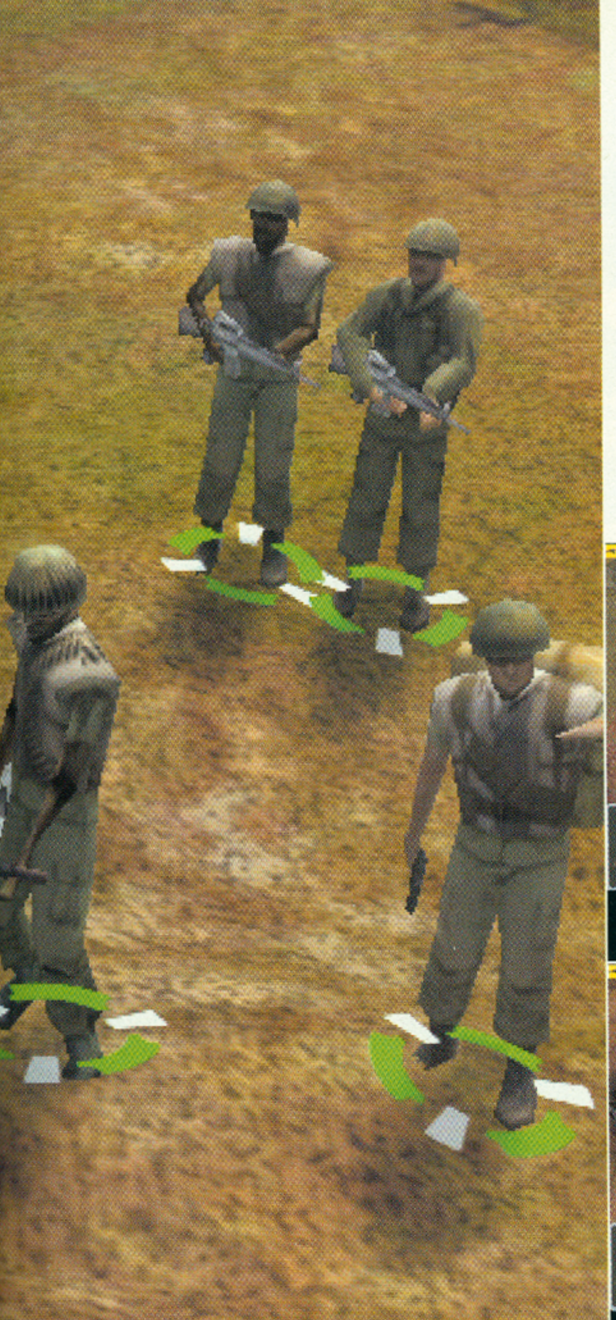
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 128 MB, GeForce 2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos), **inglés** (voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **Digital Reality** ▶Compañía: **Monte Cristo** ▶Distribuidor: **Planeta** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.893 Ptas)* ▶Página Web: ***www.montecristogames.com/platoon*** Incluye pantallas, fondos de escritorio, parches, y un foro de discusión acerca del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de Campañas: **1** ▶Misiones de la campaña: **12** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1** ▶Mapas multijugador: **4** ▶Número de jugadores: **1-2** ▶Opciones de conexión: **Internet, red local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB compatible DirectX 8.1** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **56 k**



De cal y de arena

LA DIVISIÓN DEL MAPA en pequeñas zonas es uno de los aciertos del juego. Cada una de estas zonas tiene asignadas unas estadísticas que representan tanto la distancia de visión que permite como el bono a la defensa de las unidades en su interior. Este sistema hace que la elección de itinerarios y lugares de ataque adquiera una importancia decisiva.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL en cambio, es francamente mala, tanto en lo referente a la búsqueda de rutas como a la actitud de los enemigos. En especial resulta muy irritante que cuando nuestras unidades están bajo fuego enemigo ni siquiera devuelven los disparos. Esto nos impide dividir nuestras unidades con efectividad, pues hemos de estar encima de ellas.



El relieve del terreno influye de manera decisiva en los combates.



Los problemas de cámara hacen que sea muy difícil seguir la acción.



Incluso bajo fuego enemigo nuestras unidades no actuarán por sí mismas.



La ambientación de la guerra del Vietnam está muy bien conseguida.

ALGUNAS IDEAS ORIGINALES Y UN ATRACTIVO APARTADO TÉCNICO NO HAN SIDO DEL TODO APROVECHADOS EN LA JUGABILIDAD

zoom de la cámara es sencillamente pésimo. No sólo es necesario utilizar una absurda combinación de botones para mover la cámara, sino que además el control es muy impreciso.

Otro problema muy importante está en el comportamiento de las propias unidades, y es que nuestros soldados no responden al fuego al ser atacados a no ser que se lo indiquemos expresamente. En un orden menor, las misiones resultan bastante monótonas, debido sobre todo al escaso número de unidades que llegamos a controlar y al hecho de que todas ellas están ambientadas siempre en la misma jungla vietnamita. Así las cosas, la sensación que transmite «Platoon» es la de un juego con un apartado técnico muy atractivo, pero que ha sido tristemente desaprovechado. Los aficionados a este tipo de juegos pueden encontrar en él algunos aspectos muy interesantes pero, ciertamente, no se trata de un título que sea memorable.

J.P.V.

Toma nota

Un proyecto muy interesante, pero resuelto con poco acierto.

LO BUENO:
- Las ideas originales del sistema de juego.
- La calidad del motor gráfico tridimensional.

LO MALO:
- El control de la cámara es terrible.
- La inteligencia artificial deja mucho que desear.
- El contenido resulta bastante escaso.

MODO INDIVIDUAL 50

MODO MULTIJUGADOR 60

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En el modo multijugador **el desafío es definitivamente mayor.**

SOLO:
Lo mejor: El argumento de la campaña.
Lo peor: Sólo incluye doce misiones, algo que se nos antoja corto.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder enfrentarte a una "inteligencia no artificial".
Lo peor: La escasez de opciones de juego.

ALTERNATIVAS

AGE OF MYTHOLOGY
Uno de los mejores exponentes de la estrategia en tiempo real 3D, con una ambientación de corte fantástico.
Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 92

ROBIN HOOD
Si te gusta el aspecto táctico de la estrategia, este juego te ofrecerá un interesante desafío.
Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 80



Marine Mania

EXPANSIÓN PARA ZOO TYCOON

Y ahora... el turno de los peces

Si perteneces a ese grupo de personas que prefieren simular un zoo en su PC que visitar uno de verdad, disfrutarás con esta expansión que, como principal novedad, permite utilizar animales marinos de todo tipo.



La última ampliación al juego de Microsoft «Zoo Tycoon», «Marine Mania», nos permite introducir en nuestros zoos animales marinos, desde tortugas hasta tiburones, pero lo cierto es que, aparte de eso, no aporta ninguna otra novedad digna de mención que parezca capaz de atraer nuevos jugadores hasta este particular "simulador zoológico".

Tratado de piscicultura

«Marine Mania» es una expansión en el sentido más clásico del término, esto es, se trata de un disco de contenidos extra que no sólo requiere la posesión del juego original, sino que no introduce ninguna modificación apreciable ni al apartado técnico ni al sistema de juego de aquél. Así, nuestro objetivo es una vez más es construir un parque zoológico en el que los animales sean lo más felices posible, sólo que ahora a los leones, tigres y elefantes, podemos añadir orcas, rayas y marsopas. La principal (y única) novedad es que ciertos animales, como los delfines o las focas, pueden realizar espectáculos, para los que necesitan unos estanques especiales y para los que, además, podemos definir el tipo de actuación que queremos que realicen. Evidentemente, no se puede decir que se trate de una aportación revolucionaria, pero está bien resuelta y los aficionados al juego la encontrarán sin duda refrescante. En cuanto a contenido, «Marine Mania» cumple sobradamente con lo que cabe esperar de una expansión de este tipo: mas de 20 animales nuevos, con sus correspondientes tipos de vegetación, rocas, terrenos, edificios auxiliares y personal, así como 10 escenarios y varios tutoriales.

Sin duda muy recomendable si te gustó el juego original y te quedaste con ganas de más, pero, aparte de eso, no tiene mucho más que ofrecer para el resto de aficionados.

J.P.V.

La referencia

ZOO TYCOON

- En «Marine Mania» podemos utilizar animales acuáticos.
- Ahora algunos animales pueden realizar complejos espectáculos y acrobacias para los visitantes.
- El motor gráfico es totalmente idéntico en ambos títulos.



El juego no ha experimentado ninguna mejora en su apartado gráfico.



Los espectáculos son una de las principales novedades del juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P. III 800 MHz,** Ram: **128 MB,** Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 32 MB** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (textos y manual) Edad recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Blue Fang Games** Compañía: **Microsoft** Distribuidor: **Microsoft** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **29,99 euros** *(4.990 ptas.)* Página Web: ***www.microsoft.com/games/zootycoon/***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 233 MHz** Ram: **64 MB** Disco Duro: **350 MB** Tarjeta 3D: **No requiere** Módem: **No requiere**

Toma nota

Interesante sólo para los aficionados al juego original.

LO BUENO:
- La gran variedad de animales nuevos que se ofrece.
- Los nuevos escenarios introducidos.

LO MALO:
- No aporta gran cosa al juego original.
- Su motor 2D ya está algo obsoleto y han malgastado una buena ocasión de mejorarlo.

MODO INDIVIDUAL 65

MODO MULTIJUGADOR NO TIENE

RS3, Racing Simulation Three

Una vuelta perdida

Cuarto programa de la serie de simuladores de Fórmula 1 de Ubi Soft que debe ser considerado como un clónico de «F1 Racing Championship» creado como solución al "bug" de IA conocido por los aficionados.

El último juego de la serie, «F1 Racing Championship», publicado hace casi dos años y conocido por los aficionados al género por su error de IA, técnicamente era el mejor simulador de F1 a la sazón y Ubi Soft prometió sacar un parche de corrección, que nunca llegó. Este "bug" es la razón de ser de «Racing Simulation 3», cuyo análisis a fondo lo revela como una versión clónica de aquel, con la IA corregida. Los poseedores de este último pensarán, con razón, que se les está vendiendo algo que en realidad es el parche que tanto han esperado pero, a pesar de esta estrategia comercial, no vamos a dejar de evaluar objetivamente a «RS3», porque posee todo lo que puede desear un acérrimo a la F1, a saber: buena sensación de velocidad, realismo en el comportamiento de los monoplazas, cámaras para todos los gustos, repeticiones televisivas espectaculares y sonido 3D. No obstante, como no se ha producido ninguna evolución en un motor 3D con dos años a sus espaldas, el nivel general de los gráficos, aún siendo correcto, queda bastante lejos del exigible hoy en día, sin olvidar unas secuencias de choque poco trabajadas. Otro punto negativo es la ausencia de licencia oficial de la FIA, aunque se ha incluido un editor para cambiar los nombres ficticios de pilotos, escuderías y circuitos. La única novedad es el modo de juego "situación", pero ni siquiera esta aportación hace olvidar que «RS3» no es capaz de competir con «GP 4».

A.T.I.

La referencia

GRAND PRIX 4



- **El simulador de Geoff Crammond es muy superior en tecnología y realismo.**
- **«RS3» es más sensible que «Grand Prix 4» en el pilotaje con teclado.**
- **«Grand Prix 4» exige una tarjeta gráfica más potente, mientras que «RS3» "tira" más de CPU.**



La sensación de velocidad es aceptable, pero se ralentiza en cuanto hay varios coches en pantalla.



Aunque los coches esquivan a nuestro monoplaza, su IA resulta bastante predecible.

Toma nota

Corrige a su antecesor, pero no aprovecha la tecnología actual.

LO BUENO:
- Lograda sensación de velocidad.
- Realismo en el comportamiento de los monoplazas.

LO MALO:
- Es un parche camuflado.
- Ralentización en carrera por una IA que consume muchos recursos.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
65	70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La velocidad de juego es bastante mejor en el modo multijugador.

SOLO:
Lo mejor: La originalidad del modo "situación".
Lo peor: Tecnológicamente desfasado.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Disfrutar de los adelantamientos en las repeticiones.
Lo peor: No hay multijugador online.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 64 MB** ▶Conexión: **Cable 1Mb**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Textos en pantalla y manual en castellano** ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* ▶Página web: **No tiene página propia.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **40 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB DirectX** ▶Módem: **No requiere**



Shadow Force: Razor Unit

A por Bin Laden

El fantasma del terrorismo islámico vuelve a ser la excusa ideal para traernos un arcade 3D de operaciones especiales, en el que deberemos derrocar toda una guerrilla al completo, encarnando a un soldado de élite.

Este juego pretende acercarse al concepto de acción táctica en ocasiones, pero lo cierto es que no incluye la mayoría de elementos que condicionan este subgénero, tales como la coordinación de unidades o la asunción de diferentes roles de equipo. Y es que en realidad estamos ante un arcade 3D sin más, en el que el único valor diferenciador con otros títulos similares es una dificultad endiablada y un arsenal bien cuidado.

A simple vista, y teniendo en cuenta que casi todos los escenarios son bastante reducidos, podríamos pensar que las diez misiones que componen el modo de campaña apenas resultan suficientes como para mantenernos pegados a la pantalla unas horas, pero lo cierto es que el juego despliega un sistema de daños corporales que no tolera el contacto directo con el enemigo. Por ello, se nos fuerza a un estilo de enfrentamientos en el que debemos barrer cautelosamente al contrario, haciendo uso de todo tipo de armas avanzadas (rifles de precisión, señaladores láser, gafas de visión nocturna, etc). Así pues, podríamos decir que estamos ante un título muy emparentado con la filosofía de «Delta Force: Task Force Dagger», superando a este en valor tecnológico pero sin añadir ningún elemento de originalidad que vaya más allá de una física de armas bien implementada y algunos efectos resultones.

Las misiones resultan bastante planas, y el comportamiento de los enemigos (desconcertante y poco realista) hace que este título no destaque especialmente en nada y resulte sólo apto para incondicionales del género de la acción. Incondicionales que quizás en su vertiente multijugador encuentren un aliciente, aunque su potencial ha sido imposible de valorar ante la total ausencia de usuarios dispuestos a batirse el cobre en Internet. Un dato bastante significativo.

J.M.

La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003

- **Los gráficos sirven para salir del paso, pero no se acercan ni de lejos a los de nuestra referencia.**



- **Una vez acabadas las misiones individuales, «Razor Unit» pierde casi todo su atractivo.**



- **Ambos son juegos completamente opuestos en cuanto a física de daños.**



Los modelos de los personajes y también las animaciones resultan algo desfasados.



Sin ser originales, algunas armas resultan especialmente contundentes.

Toma nota

Es entretenido, pero no atrapa en ningún momento.

LO BUENO:
- Las armas disponibles y sus funciones.
- Poco exigente con el hardware.

LO MALO:
- La exagerada dificultad de ciertos pasajes.
- Escenarios y construcciones simplistas.
- Animaciones generalmente pobres.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
52	NO ANALIZADO

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon 1,8 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Inglés** (voces y textos), **castellano** (manual) Edad Recomendada (ADESE): **+16** Estudio: **Fun Labs** Compañía: **Activision** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **17,95 euros** *(2986 Ptas)* Página Web: ***www.activisionvalue.com/salespages***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Athlon / Pentium 500 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **500 MB** Tarjeta 3D: **32 MB** Modem: **No requiere.**



Sniper: Path of Vengeance

La lucha por la vida

Si las compañías no se empeñasen en disfrazar con sofisticados "slogans" los subtítulos de algunos juegos, quizás productos como éste llegasen al público objetivo que busca acción plana sin argumento.

Este título nos propone, desde la clásica y manida vista subjetiva en primera persona, introducirnos en el papel de un francotirador mercenario traicionado y encarcelado, en una frenética lucha por la supervivencia. Sin embargo, tan generoso título (francotirador, en castellano) no hace justicia a un juego que tan sólo pretende poner a prueba nuestros reflejos a lo largo de más de 25 misiones estilo "dispara a todo lo que se mueva" y puede llevar a engaño a más de uno. Es más, el rifle con mira telescópica tan sólo es una entre todas las armas que tendremos que utilizar para neutralizar al enemigo, y las acciones de infiltración y sigilo propias de un asesino a sueldo brillarán por su ausencia, lo que (de entrada) puede dejar transpuesto a quien espere un sucedáneo de «Hitman».

La referencia



UNREAL TOURNAMENT 2003

- **Ambos títulos exigen grandes reflejos y capacidad de reacción, pero en «Sniper» la puntería sobra.**
- **«Sniper» no dispone de apartado multijugador, y las misiones son cerradas y lineales.**
- **En cuanto a estabilidad, tecnología y valor adictivo es muy inferior a nuestra referencia.**



El elevado nivel de violencia explícita es realmente excesivo.



El menú de atributos nos permite reflejar el aumento de experiencia.

Otro del montón

¿Qué añade pues «Sniper» al saturado género del arcade 3D? A priori nada, puesto que tras unos minutos de juego, nos damos cuenta de que, salvando el buen acabado de algunas texturas, estamos ante el mismo mata-mata de toda la vida. Evidentemente, muchos pensarán que esto no tiene nada de malo en sí mismo, y así es si somos verdaderos amantes del tiroteo fácil y la escabechina rápida. No obstante, sus escasas virtudes (un agradable sistema de inventario y la asignación de puntos para atributos) no pueden esconder un elenco de "bugs" inadmisibles, errores gráficos en el dibujado de las armas, y una IA plana y sin lógica. Por si fuese poco, elementos como la ocultación apenas juegan un papel relevante, ya que cada misión cuenta con cientos de enemigos que reaparecen una y otra vez de forma traicionera. Muy a nuestro pesar, este título apenas atrapará al jugador experto, mientras que su dificultad en algunos pasajes hará que el aficionado casual se sienta frustrado.

J.M.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.8 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** (voces y textos), **castellano** (manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **Mirage Interactive** ▶Compañía: **Xicat Interactive/THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Rec.: **39,95 euros** *(6.643 Ptas)* ▶Página Web: ***www.xicat.com/sniper_home.html***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium 700 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1.2 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Modem: **No requiere**

Toma nota

Un juego que no se complica demasiado la vida.

LO BUENO:
- Su rendimiento es bueno en múltiples configuraciones.
- Agradable sistema de inventario y atributos estilo «Diablo».

LO MALO:
- La IA de los enemigos, burda y errática.
- Nula interactividad con el entorno. Fases lineales y reiterativas.

MODO INDIVIDUAL: 45

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

Rugrats
Munchin Land
Incomprensible

Siempre es de agradecer la aparición de videojuegos infantiles de calidad. La combinación de unos personajes famosos, unos gráficos prácticamente idénticos a los de la serie y enorme variedad de minijuegos da como resultado un título francamente correcto. Pero no acabamos de entender qué sentido tiene publicar un juego destinado a niños de no más de ocho años de edad y hacerlo sin traducir del inglés ni las voces ni los textos; voces y textos que, además, resultan imprescindibles para entender el funcionamiento del juego. De esta manera, un juego que podría haber sido una recomendación ideal para los más pequeños de la casa queda reducido a una mera curiosidad sólo adecuada para un hipotético público de niños poliglotas.

J.P.V.



La ausencia de traducción lo vuelve casi inaccesible para lo más pequeños.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **P. III 800 MHz** ▶Ram: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Puzzles** ▶Idioma: **Castellano** (manual), Inglés (textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) ▶Estudio: **Know Wonder** ▶Compañía: **THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado:**32,95 euros** *(5.482 ptas.)* ▶Página Web:***www.thq.com/games/***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **P. II 233 MHz** ▶Ram: **32 MB** ▶Disco Duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **4 MB compatible DirectX 8.0** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Inaccesible para el público infantil por la ausencia de traducción

LO BUENO:
- ▲ La sencillez y variedad de los minijuegos.
- ▲ Reproduce fielmente la serie de TV.

LO MALO:
- ▼ Sólo es apropiado para los más pequeños, y...
- ▼ ... no está traducido al español.

INDIVIDUAL 40

MULTIJUGADOR 40

Mortadelo y Filemón:
Balones y Patadones
Humor que no falte

Zeta Games publica una nueva aventura gráfica protagonizada por los personajes creados por Francisco Ibáñez. Se trata de un juego correcto aunque moderadamente divertido en el que Mortadelo y Filemón deben detener a un capo de la mafia italiana que planea acabar con el fútbol en el mundo. Técnicamente, se trata de una aventura al estilo clásico, en la que utilizamos un puntero para movernos por el entorno e interactuar con los objetos. Los puzzles son ingeniosos pero en ocasiones demasiado complejos. El humor es deudor de los cómics originales y los diálogos son bastante inteligentes, pero la abundancia de escenas cinemáticas termina por aburrir al más pintado. Le falta mayor dinamismo, aunque se aprecia y complejidad.

I.C.C.



Un juego entretenido pero no brillante, que rescata el estupendo humor de Ibáñez.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 Ultra 64 MB** ▶Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (texto, voces y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **No aplicable** ▶Estudio: **Alcachofa Soft** ▶Editor: **Zeta Games** ▶Distribuidor: **Zeta Games** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **17,95 euros** *(2.986 pesetas)* ▶Página web: ***www.zetagames.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 166 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco Duro: **570 MB** ▶Tarjeta 3D: **No** ▶Conexión: **56 K**

Toma nota

Una opción recomendable para aventureros poco aguerridos.

LO BUENO:
- ▲ Los gráficos en 2D y el interfaz son muy correctos
- ▲ El humor es idéntico al de los cómics.

LO MALO:
- ▼ La jugabilidad es limitada y es demasiado breve.

INDIVIDUAL 60

MULTIJUGADOR 50

Matchbox Cross Town heroes

Camiones infantiles

De la mano de THQ nos llega un producto descafeinado, concebido exclusivamente para entretener a los más pequeños de la casa.
Se trata de un juego de habilidad en el que manejamos tres vehículos distintos: un camión de bomberos, un coche de policía y una tanqueta de los cuerpos especiales. Si elegimos ser bombero, nuestra misión será la de apagar incendios a lo largo de la ciudad y atrapar a unos payasos pirómanos. En caso de ser policía, tendremos que atrapar distintos animales fugados del zoo que andan desperdigados por ahí y si, por último, conducimos la tanqueta tendremos que atrapar a ladronzuelos.
Por si esto resulta poco, encontraremos distintos minijuegos a lo largo del desarrollo de la acción, en los que podemos realizar misiones extra.
Sin ser malos, los gráficos en 2D están poco definidos y son ramplones. El control de los vehículos es simplón y el juego es demasiado fácil para resultar divertido. Es un producto recomendado sólo para niños de muy corta edad.

I.C.C.

Los gráficos simples y coloristas delatan un producto sólo para niños.



Toma nota

Un juego olvidable, destinado a los más pequeños de la casa.

LO BUENO:
- El aspecto de cómic que tienen los personajes.
- Incluye submisiones para amenizar el desarrollo.

LO MALO:
- La jugabilidad es ínfima y la dificultad casi inexistente.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
30	NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 Ultra 64 MB** ▶Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** (texto, voces y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **+3** ▶Estudio: **imaginengine** ▶Editor: **THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **ya disponible** ▶PVP Recomendado: **32,95 euros** *(5.482 pesetas)* ▶Página web: ***www.matchbox.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 233 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco Duro: **80 MB** ▶Tarjeta 3D: **No** ▶Conexión: **No requiere**

El Planeta del tesoro

Para iniciarse

Ambientado en el mismo universo que la película de Disney, pero cinco años después, este juego nos pone en la piel de Jim Hawkins, el joven protagonista del film, que debe acabar con una misteriosa amenaza.
La característica principal del juego es sin duda la extrema sencillez de su sistema de juego. Para los usuarios más expertos la escasez de opciones resultará lógicamente bastante aburrida, pero para los más jóvenes su sencillez les permitirá adentrarse sin problemas en el complicado género de la estrategia en tiempo real. Además, «El Planeta del Tesoro» posee un argumento elaborado e interesante, un motor gráfico de gran calidad, y una adecuada cantidad de contenidos, incluyendo una campaña, un modo escaramuzas con abundantes mapas e incluso un modo multijugador. Con todo, se trata de un título básico recomendable para aquellos que busquen una iniciación a los juegos de estrategia y no se atrevan con los reyes del género.

J.P.V.



El motor gráfico de «El Planeta del Tesoro» es francamente interesante.

Toma nota

Una forma muy asequible de introducirse en la estrategia.

LO BUENO:
- Sencillo sistema de juego adecuado para los más pequeños.
- Motor gráfico de gran calidad.
- Abundancia de contenidos

LO MALO:
- Pocas opciones reales de juego.
- Misiones bastante lineales.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
70	70

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Barking Dog Studios** ▶Compañía: **Disney Interactive** ▶Distribuidor: **Planeta DeAgostini** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP: **42 euros** *(6.988 ptas.)* ▶Página Web: ***www.planetadeagostini.net***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 MHz** ▶RAM:**64 MB** Disco Duro: **650 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB, compatible DirectX 8.1** ▶Módem: **56 k**

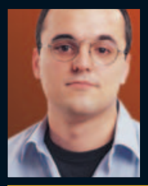


RANKING

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...


Luis Escribano

Me gustan los juegos de acción disparatados y... no, es broma. Me gustan los juegos de estrategia... y los de superhéroes, claro.

1 Civilization III
2 Europa Universalis 2
3 Starcraft
4 Freedom Force
5 R. to C. Wolfenstein

La lista negra

Año nuevo, lista nueva. Este mes registramos nuevas entradas en la selección de los peores programas que hemos tenido el dudoso honor de probar.

1 Matchbox: Crosstown Heroes
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 30
El último videojuego producido por la juguetera Matchbox es un programa destinado al público infantil, pero consigue aburrir al más pintado.

2 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso. Un programa "monstruoso".

3 Moto Pizza
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 25
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

4 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: XX
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

5 Karate Fighter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
Hace una década, éste sería un juego moderno y ambicioso, pero en la actualidad no pasa de ser un juego antiguo y mal diseñado.

Los Recomendados

Ya estamos en febrero y los juegos aparecidos durante el primer mes de 2003 no han sido demasiado importantes, así que se registran pocos cambios en la lista. Tan sólo tres títulos han conseguido colocarse entre los veinte recomendados: «Sim City 4» (la revisitación del clásico), «Hearts of Iron» y la edición 2003 de «NHL».

1 =

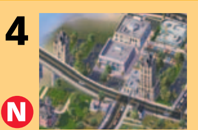
Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 78
La acción se viste de gala este mes con una nueva entrega de la famosa saga.
▶ACCION ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/INFOGRAMES

2 =

FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La nueva entrega del simulador de fútbol más importante viene cargada de novedades.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶EA SPORTS

3 =

Age of Mythology
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 92
Toda la calidad de la serie «Age Of Empires» está presente en este juego que además posee una ambientación "divina".
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

4 N

Sim City 4
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 87
Una versión actualizada del clásico de Maxis, corregida, aumentada y con un motor gráfico de última generación.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶EA

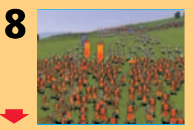
5 ▼

NBA 2003
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 91
Tras el plantón del año pasado el mejor simulador de baloncesto vuelve más en forma que nunca.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶EA SPORTS

6 N
Hearts of Iron
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 83
Estrategia clásica en la Segunda Guerra Mundial es lo que nos ofrecen los creadores de «Europa Universalis 2»
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶INFOGRAMES

7 ▼

Haegemonia
▶COMENTADO EN MM 96 ▶PUNTUACIÓN: 82
Estrategia espacial de la mejor acompañada de uno de los mejores motores gráficos que hemos visto ultimamente.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶WANADOO

8 ▼

Medieval: Total War
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Un juegazo de estrategia de los que hacen afición. Si te gustó «Shogun» no puedes perdértelo.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

9 ▼

Need For Speed: Hot Pursuit 2
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 80
La calidad técnica se da la mano con la jugabildiad en este título en el que puedes ser perseguidor o perseguido.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶EA GAMES

10 ▼

Warcraft III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Blizzard sigue por sus derroteros y los micromaníacos caemos sin remisión en las redes de este clásico absoluto.
▶ESTRATEGIA / ROL ▶PC ▶BLIZZARD/VIVENDI

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11


Battlefield 1942
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 82
La guerra como nunca la habías visto, con un multijugador de escándalo.
▶ACCIÓN / ESTRATEGIA ▶PC ▶EA

12


Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 92
Muchas eran las expectativas y todas han sido colmadas por uno de los juegos más intensos del presente año.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES

13

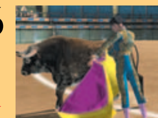

Mafia
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 92
Tiros, asesinatos y traiciones en un juego de acción y aventura que indaga en el origen del mundo del hampa.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ILLUSION SOFTWORKS/TAKE 2

14


No One Lives Forever 2
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 85
Un nuevo juego de esta serie que reproduce de manera genial el ambiente de las mejores películas de espías.
▶ACCIÓN ▶PC ▶VIVENDI

15

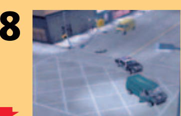

La Comunidad del Anillo
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 78
El inconfundible espíritu de las novelas de Tolkien ha sido capturado en esta fantástica aventura.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC ▶SURREAL/VIVENDI

16


Torero
▶COMENTADO EN MM 96 ▶PUNTUACIÓN: 84
Un título muy original que resulta bastante más divertido de lo que su sorprendente planteamiento podría indicar.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶GAMEPRO

17
N

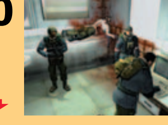

NHL 2003
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 86
Toda la emoción de la liga de hockey sobre hielo en un juego divertido como pocos, aunque seas profano en la materia.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶EA SPORTS

18


Grand Theft Auto III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Haz el mal y no mires a quien, en un juego en que tienes que volverte sucio para hacer carrera en el mundo del hampa.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ROCKSTAR/TAKE 2

19


Combat Flight Simulator 3
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 82
Si te gustan los combates aéreos no puedes dejar pasar la gran calidad técnica de este juego.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶GAMESTUDIOS/MICROSOFT

20


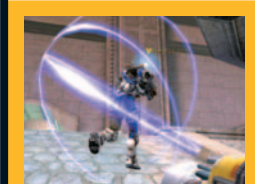
The Thing
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 85
Un angustioso juego inspirado en la película de John Carpenter, que te hará pasarlo realmente mal.
▶ACCIÓN / AVENTURA ▶PC ▶COMPUTER ARTWORKS/VIVENDI

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



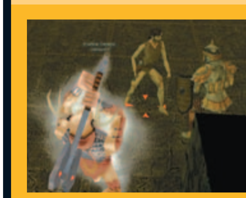
ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶STAINLESS/VIVENDI



ACCION
Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94▶PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶PC ▶EPIC GAMES/INFOGRAMES



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶INFOGRAMES



SIMULACION
IL 2 Sturmovik
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶PC ▶FRIENDWARE



DEPORTIVOS
FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.
▶PC ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos
RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Warcraft» pierde su primer puesto y se lo cede a «Empire Earth». El resto se mantiene en su posición.

1 Empire Earth (▲)



34% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

2 Commandos 2: Men of Courage (=)
29% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO

3 Warcraft III: Reino del Caos (▼)
23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

4 Heroes of M&M IV (=)
9% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

5 Starcraft (=)
6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

Acción

La mayoría de los juegos cambian su posición, pero «Jedi Outcast» conserva intacto su primera posición.

1 Jedi Knight II: Jedi Outcast (=)



37% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

2 Medal of Honor: Allied Assault (=)
32% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

3 Counter-Strike (=)
13% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada

4 Max Payne (N)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

5 007 Nightfire (N)
7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EA

Aventuras

Generó polémica en su momento, pero dos años después «La Fuga de Monkey Island» sigue en lo más alto.

1 La Fuga de Monkey Island (▲)



42% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

2 Syberia (▼)
25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROIDS

3 Runaway (▲)
16% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PENDULO STUDIOS

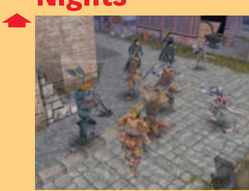
4 The Longest Journey (▼)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

5 Gabriel Knight III (N)
7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 60
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- SIERRA

Rol

La popularidad de «Neverwinter Nights» le ha encumbrado hasta la primera posición del ranking.

1 Neverwinter Nights (▲)



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (▲)
25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

3 Diablo 2 (▼)
25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

4 Morrowind (=)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

5 Freedom Force (=)
5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 75
- PC
- IRRATIONAL GAMES

Velocidad

«Need for Speed: Hot Pursuit 2» sigue intratable, aunque «Total Immersion Racing» debuta en la segunda posición.

1 NFS: Hot Pursuit 2 (=)



80% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EA GAMES

2 Total Immersion Racing (N)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 96
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EMPIRE

3 Grand Theft Auto III (▼)
5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TAKE 2

4 Moto GP (▼)
3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- THQ

5 Grand Prix 4 (▼)
2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- INFOGRAMES

Vota por tus juegos favoritos

■ **Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!**



■ **Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.**

«El Secreto de Monkey Island» es, sin duda, el cénit del género de la aventura

Juan Carlos Sanz (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

«Combat Flight Simulator 3» empieza a hacerse un sitio entre los mejores de nuestra lista.

1 IL-2 Sturmovik
=



29% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MADDOX GAMES

2 Microsoft Flight Simulator 2002
= **28% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 88
▶PC
▶MICROSOFT

3 Combat Flight Simulator 3
▲ **23% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC
▶MICROSOFT

4 Silent Hunter II
= **15% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶UBI SOFT

5 Flanker 2.0
N **5% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 72
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶SSI

Deportivos

«FIFA Football 2003» sigue como líder, pero «NBA Live 2003» va recortando poco a poco las distancias.

1 FIFA 2003
=



50% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 94
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

2 NBA Live 2003
= **40% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

3 Tiger Woods PGA Tour 2003
N **5% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 65
▶PC
▶MICROSOFT

4 Eurotour Cycling
= **3% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 77
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶Dinamic

5 Madden NFL 2002
= **2% de las votaciones**
▶COMENTADO EN MM 81
▶PUNTUACIÓN 89
▶PC
▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

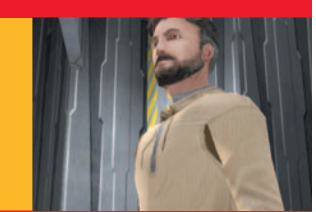
ESTRATEGIA



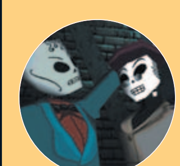
1 Starcraft **63 % de las votaciones**
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD
2 Commandos **26 % de las votaciones**
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO
3 Total Annihilation **11 % de las votaciones**
▶MM 35 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶IOMEGA

ACCIÓN

1 Half-Life **45 % de las votaciones**
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶GRAY MATTER/NERVE/Id
2 Counter-Strike **35 % de las votaciones**
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía
3 Jedi Knight 2 **20 % de las votaciones**
▶MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶ACTIVISION



AVENTURAS



1 Grim Fandango **55 % de las votaciones**
▶MM 47 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS
2 Broken Sword II **34 % de las votaciones**
▶MM 34 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS
3 Runaway **11 % de las votaciones**
▶MM 79 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶PENDULO

ROL

1 Baldur's Gate II **40 % de las votaciones**
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
2 Baldur's Gate **40 % de las votaciones**
▶MM 40 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE
3 Diablo II **20 % de las votaciones**
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD



VELOCIDAD



1 Colin McRae 2.0 **50 % de las votaciones**
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS
2 Fórmula 1 Grand Prix 2 **40% de las votaciones**
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
3 Need for Speed **10 % de las votaciones**
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 Flight Simulator 2002 **38 % de las votaciones**
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT
2 IL-2 Sturmovik **35 % de las votaciones**
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
3 Silent Hunter 2 **27 % de las votaciones**
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT



DEPORTIVOS



1 PC Fútbol 2001 **70 % de las votaciones**
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC
2 NBA Live 2001 **20 % de las votaciones**
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS
3 Virtua Tennis **10 % de las votaciones**
▶MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82 ▶PC ▶SEGA

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



SimCity 4
De alcalde a gobernador





Maxis sabe muy bien que la ambición de todo político es ascender. Por eso en «SimCity 4» nos pone al mando de una región poblada por 60 ciudades. ¡La de partidos de fútbol de rivalidad regional que vamos a poder organizar! Y, de paso, aprender a edificar una provincia equilibrada.

En esta guía dedicada a «SimCity 4» os ofrecemos los primeros consejos que os permitirán edificar varias ciudades sobre una región, y mantener un equilibrio entre ellas. Nos centraremos en analizar las novedades, pues el resto se gestiona de forma similar a «SimCity 3000». Todo ello, partiendo de la base de que estamos ante un juego abierto: es posible hacer las cosas de mil formas diferentes, y todas ellas son igual de válidas.



ELIGE TU REGIÓN

▶ANTES DE EMPEZAR. En «SimCity 4», antes de convertirte en alcalde, debes jugar a ser Dios. Podemos elegir cualquiera de las regiones incluidas (Nueva York, Londres, etc) o crear una nueva. En este caso, tenemos dos opciones: usar una base de llanura, y otra de agua. Usa la segunda sólo si vas a crear una zona costera o varias islas. La región queda dividida en 60 parcelas de distinto tamaño, y en cada una de ellas cabe una ciudad. No podemos cambiar la orografía de la región, hay que hacerlo dentro de cada parcela. Aquí no hay consejos: crea el paisaje que más te guste. Las montañas dificultan e incluso impiden la construcción. Si el terreno es muy desigual, disminuye su valor, por lo que las zonas comerciales e industriales tardarán más en llenarse.

Puedes facilitar los asentamientos con la herramienta "Suavizar erosión" en la opción "Allanar terreno". Es recomendable que las ciudades tengan alguna zona húmeda –ríos o una zona costera- ya que las instalaciones de agua son más baratas, y favorecen el comercio. Además, dan lugar a nuevos edificios y objetos –puentes, barcos de pesca, casetas en las playas, etc. Sin embargo, exigirán construir más carreteras para comunicar las distintas partes de la ciudad, o favorecer la circulación a la playa. Puedes dirigir el tráfico usando cañones como barreras naturales. Así separamos distintas zonas de la ciudad donde, posteriormente, se levantarán las distintas áreas comerciales, residenciales, etc. También es una buena idea crear un cráter para el futuro vertedero. Antiecológico, cierto, pero muy barato y no estorba a la vista... Recuerda que el aeropuerto y el puerto exigen mucho espacio, resérvalo si tienes pensado crear estas instalaciones en el futuro.

Quiz 1

¿Cuántas ciudades caben en cada región?

A. 24
B. 255
C. 60



CIUDADES ADYACENTES

▶LAS CONEXIONES. Ya sabemos que, en «SimCity 4», las ciudades se relacionan entre sí, intercambiando energía, agua e incluso población. Es importante tenerlo en cuenta al diseñar el terreno en el inicio de la partida. Las urbes se comunican de dos formas: por carretera o ferrocarril, así que debemos asegurarnos de que en los bordes de la parcela haya tierra, para que puedan enlazar las carreteras. Si optas por una isla, sólo podrás comunicarte con el resto de ciudades cuando hayas terminado de construir un aeropuerto o un puerto.

Recuerda que el intercambio sólo se produce entre ciudades que sean adyacentes. Cada parcela suele estar rodeada por entre 4 y 12 ciudades. Nada impide diseñar una urbe aislada, pero los edificios más espectaculares sólo aparecen si existen varias ciudades en la zona. Por ejemplo, el centro turístico necesita seis ciudades en una región, y que cuatro de ellas sean adyacentes. ▶▶



EMPEZANDO A EDIFICAR

Para edificar una ciudad, es necesario atraer a los futuros ciudadanos. La clave está en ponerse en su lugar y preguntarse: ¿Cómo pueden convencerme para vivir aquí? Hay que aplicar la lógica: Deben existir zonas habitables, comerciales e industriales, agua, luz e impuestos bajos. Es conveniente edificar las zonas habitables en lugares llanos y apartados de las zonas industriales. Deben estar bien conectadas con las zonas comerciales. Si se colocan en la costa o junto a un río, son más atractivas para los futuros ciudadanos. Las zonas comerciales deben estar bien comunicadas por carretera con el resto de la ciudad. Reserva el rincón más apartado para la industria, pero asegúrate de colocar una autopista para que la gente pueda llegar al trabajo rápidamente. Se obtienen mejores resultados si dichas zonas tienen un mínimo de 4x4 casillas. No olvidar que todas disponen de subzonas de baja, media y alta intensidad. Lo más productivo es comenzar con un comercio bajo y una industria alta, pero esto es muy subjetivo. Cuando asignes las zonas, ten en cuenta que en "SimCity 4" los Sims pueden viajar de una ciudad a otra. Por tanto, pueden dormir o comprar en una urbe, y trabajar en otra distinta.

No basta con perfilar las zonas; hay que dotarlas de agua y luz. Construye una central eléctrica y otra de agua (preferiblemente cerca de ríos) y conéctalas con las distintas zonas. Observa su radio de alcance, y asegúrate de que toda la ciudad tiene suministro. Los pozos de agua se agotan y a mayor número de Sims, más consumo de energía, por lo que hay que revisar las instalaciones, y comprar nuevas centrales o ampliar las viejas. En esta cuarta parte también debemos controlar la basura, mediante vertederos –baratos pero desagradables a la vista y contaminantes-, plantas de reciclaje –caras pero ecológicas- e incineradoras –muy contaminantes. El vertedero es una primera solución, pero cámbialo lo antes posible por una planta de reciclaje. Si te arriesgas con una incineradora, contrata policías para controlar las futuras manifestaciones.

Quiz 2

¿Cuántas ciudades requiere el centro turístico?

A. Tres.
B. Seis.
C. Diez.



La posibilidad de modelar el terreno en tres dimensiones, ofrece nuevos retos para desarrollar la ciudad.



Si necesitamos dinero, podemos dar permiso al ejército para construir una base militar.



Los vertederos son una solución barata para amontonar la basura, pero contaminan mucho.

LA ECONOMÍA Y EL ASPECTO DE UNA CIUDAD PUEDEN CAMBIAR RADICALMENTE, EN FUNCIÓN DEL FLUJO DE DINERO, BIENES Y PERSONAS QUE MANTENGA CON LAS OTRAS



LAS CARRETERAS

▶TRÁFICO HIPERREALISTA. Una de las novedades de «SimCity 4», es la representación del tráfico real. Los atascos impiden a la policía, los bomberos y las ambulancias realizar su trabajo. Por eso es vital mantener una estructura viaria saneada. Aquí el dinero es el que manda: al principio de la partida no hay que invertir todo el dinero en carreteras, pues no habrá para edificar escuelas, estaciones de bomberos, etc., y los Sims no se instalarán en nuestra ciudad. Es mejor aprovechar las calles secundarias que se crean automáticamente con los edificios, y conectarlas a una carretera simple. Si es posible, crear al menos dos vías de acceso a las zonas industriales y comerciales. Cuando los ingresos aumenten, sustituir las carreteras viejas por autopistas. Otra solución es crear una "vía de circunvalación", es decir, una carretera que recorra la ciudad por el exterior, y se conecte a la misma por medio de bifurcaciones. Así conseguiremos desatascar el centro de la ciudad, y permitir a los Sims viajar de un extremo a otro evitando los semáforos. El tráfico depende directamente del ciclo diario elegido. Al principio y al final de la jornada laboral los

Consejos generales





PARA ENTENDER A LOS SIMS, hay que conocer su única motivación: el deseo. Los Sims se ven atraídos por las zonas que disponen de escuelas, centros de salud, parques, comisaría, bomberos, y zonas de ocio, y rechazan los lugares con alta criminalidad, polución, y escasez de servicios. Estudia estos problemas con ayuda de los consejeros, para controlar el flujo de población y evitar las manifestaciones. Además, dicho deseo varía según la clase social de cada Sim: los ricos irán a la opera, pero no les atraerá un partido de rugby.

EL CONTROL DEL TRÁFICO es la clave para que la ciudad crezca. Hay que darse cuenta de que ahora los coches circulan realmente, por lo que no basta con crear carreteras: hay que conectarlas racionalmente: huye de los puentes que montan un carril sobre otro, y sustitúyelos por rotondas elevadas que permiten a los vehículos cambiar de sentido en cualquier dirección, para evitar los atascos.



Cuando colocas un edificio, hay que fijarse bien en cómo afecta a los Sims. La Universidad, por ejemplo, aumenta la barra de Educación...



Los volcanes son los desastres más terroríficos. Uno solo puede incendiar toda la ciudad.



Para comunicarnos, hay que llevar una carretera o una vía férrea hasta la frontera de mapa.

La zona comercial

BAJA INTENSIDAD: Dará lugar a tiendas familiares y pequeños comercios. Ideal durante los primeros meses de vida en la ciudad, pero insuficiente cuando haya muchos habitantes. Deja espacio para aumentar a los siguientes niveles cuando la urbe crezca. Rinden mejor si las colocas junto a las zonas residenciales.

INTENSIDAD MEDIA: Tiendas especializadas y oficinas. Puedes subir un poco los impuestos sin que protesten demasiado. Generan un flujo de tráfico continuo, ya que los Sims tienden a usar el coche para llegar hasta ellas.

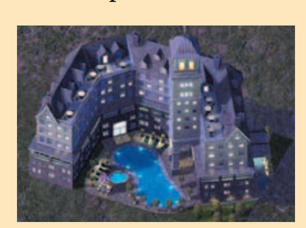
INTENSIDAD ALTA: Grandes centros comerciales, rascacielos de oficinas. Para obtener los edificios más espectaculares, es necesario que existan al menos 4 ciudades adyacentes en funcionamiento. Generan muchos puestos de trabajo y pagan muchos impuestos, pero sólo crecen si la ciudad está muy poblada y la gente tiene trabajo. Hay que construir abundantes carreteras a su alrededor, pues en esta zona se generan atascos por la tarde.

atascos son frecuentes. Por la noche apenas circulan coches. Esto se puede ajustar usando la opción “Sólo día” o “Sólo noche”, pero es mucho más divertido jugar con el ciclo horario estándar.
Si se produce un atasco, manipular los semáforos para cortar la circulación en cierto sentido, y dejar pasar los coches del contrario. También es una buena idea enviar a la policía, para que la gente no se ponga nerviosa. No se permiten giros de 90 grados, así que necesitarás reservar mas espacio para planificar las curvas.



LOS EDIFICIOS

▶LA INFANTERÍA URBANA. Como ocurre en la realidad, los edificios son la clave de las ciudades. Algunos los construimos nosotros: hospitales, escuelas, cárceles; otros los levantan los propios Sims, según su nivel económico y necesidades.
Si tienen un buen trabajo, los edificios son modernos y efectivos; si son pobres, se desgastan y derrumban con el tiempo. Si una casa de lujo pierde habitantes su dueño no puede mantenerla y se deteriora, convirtiéndose en apartamentos baratos. Por eso conviene observar el aspecto de las casas, para obtener pistas sobre el nivel de vida. Por ejemplo, si los niños no están escolarizados, el barrio aparecerá plagado de grafitis.
Los edificios especiales corren de nuestro cargo. Es importante observar su zona de influencia, pues la comisaría o los bomberos sólo cubren una parte de la ciudad; será necesario distribuir edificios similares en varios lugares. De mayor a menor importancia, hay que ir construyendo los siguientes recintos, y ampliarlos cuando haya dinero: policía, bomberos, hospital, escuela, parque, monumentos, y, por último, la cárcel. Muchas estructuras disponen de ajustes especiales. Por ejemplo, la escuela. Si queremos mejorar la educación para reducir la delincuencia y obtener mejores trabajos, aumentar el número de maestros por alumno y reducir el número de alumnos por clase.



▶RETOS. Cada cierto tiempo, el juego genera un “reto”: al ganar cierta cantidad de dinero o cumplir ciertas condiciones, se ofrece un edificio-premio que no se puede comprar habitualmente: un estadio de fútbol, una iglesia o un museo, por poner tres ejemplos.
No hay que olvidarse de que muchas estructuras sólo aparecen si hay mucha población y, además, varias ciudades adyacentes. Es el caso de los rascacielos tipo Manhattan. Conseguir estos edificios es, en cierto modo, un objetivo del juego, ya que ello requiere favorecer el crecimiento de la ciudad y cuidar de que determinados factores estén controlados. Pero en este juego eres libre de hacer lo que quieras. (Es una de sus virtudes).



LOS SIMS

▶SIMS. La gran novedad de «SimCity 4» es la inclusión de ciudadanos individuales. Como en la vida real, trabajan, comen, duermen, y organizan los típicos atascos. Su actividad proporciona pistas sobre la salud de la ciudad. Si no realizan actividades de ocio, es que no tienen un buen trabajo; si aumenta la delincuencia y las calles están sucias, es que no hay suficientes escuelas. Si son pobres, colgarán la ropa en los balcones y no acudirán al teatro. Además, los parques y jardines estarán descuidados. Los coches también son un buen indicativo: deportivos de lujo en los barrios altos, utilitarios y autobuses públicos en los bajos. Los Sims funcionan mediante un sistema de “atracción”: dependiendo de ciertas variables, cierto edificio les atrae o les repele. Por ejemplo, los niños son atraídos por las escuelas por la mañana, y huyen de ellas por la tarde.
Además, los Sims son los mejores informadores para alertarnos sobre el estado de la ciudad. Podemos poner nombre a un Sim en la opción “Mis Sims“ o importarlo del juego “Los Sims”, y “soltarlo” en cualquier zona de la ciudad, para que busque una casa y un trabajo, y mediante mensajes de texto nos informe de la calidad de vida y las deficiencias de su barrio. Cuando no sepas lo que va mal en tu ciudad, suelta a algunos en barrios de distinta calidad de vida, dales unos días para que se acomoden, y estudia fijamente los problemas que comentan. También puedes realizar este proceso con los coches, para comprobar el estado del tráfico.
En «Sim- ▶▶

Quiz 3

¿Cuál de estos monumentos no está presente en el juego?

A. Alcatraz.
B. La esfinge.
C. La Torre de Pisa.

City 4», tienen más independencia: organizan motines, huelgas y manifestaciones, y provocan aglomeraciones en los atascos y los incendios; por tanto, es necesaria abundante policía para controlarlos; construye varias comisarías, si es necesario.



LA ECONOMÍA

▶EL ETERNO PROBLEMA. Desde el punto de vista del alcalde, una ciudad es como una empresa: genera una serie de gastos y obtiene unos beneficios (mediante los impuestos y los negocios que se acuerden con otras ciudades). Por supuesto, los segundos deben ser más elevados que los primeros porque si no la ciudad entra en crisis y tendremos que pedir un préstamo.

Cuando construyes una ciudad, al principio todo son gastos: debes construir carreteras, delimitar las zonas, y llevar agua y luz hasta ellas. Para asignar los impuestos, estudia la situación de los barrios. Si los edificios son caros y modernos, pon impuestos altos. Lo mismo se aplica a las zonas comerciales.

En el caso de la industria, dependerá del tipo que desees fomentar. Sube las tasas a la industria pesada para reducir la contaminación, y bájalas para fomentar la creación de empleo.

La calidad de los empleos depende de la formación de los Sims. Si has creado escuelas y universidades de calidad, verás florecer altos rascacielos de ejecutivos; en caso contrario, sólo encontrarás granjas o tiendas de todo a 100.

Consulta con frecuencia a los consejeros para saber exactamente lo que necesitas. Si requieres dinero rápido, lleva tuberías de agua y luz a otras ciudades, para alquilar tus bienes, y pide consejo al asesor de finanzas para colocar una base del ejército, que genera muchos ingresos directos... Pero también protestas y manifestaciones, por lo que deberás aumentar considerablemente la dotación policial. En fin, se trata de preocuparse de que la ciudad resulte rentable.

Día y Noche

CON EL ICONO DÍA/NOCHE tenemos la posibilidad de jugar siendo de día o de noche las 24 horas, o utilizar un ciclo diario normal. Durante las horas punta hay que controlar los semáforos para evitar los atascos, y distribuir a la policía y los bomberos en sitios estratégicos, para prevenir los desastres. Por la noche estar atentos a los atracos y los incendios. Las carreteras estarán despejadas, y la actuación será rápida.

EN UN ESCENARIO SIEMPRE DE DÍA los atascos serán constantes, así que crea autopistas de circunvalación, y edifica varias estaciones de policía y un par de hospitales en los puntos negros. Es una buena idea separar en esquinas opuestas las zonas comerciales e industriales, para que no se mezcle el tráfico. Si siempre juegas de noche, vigila los incendios y los desastres, pues provocarán muchas víctimas, al estar todos los Sims en casa. Construye una cárcel para intimidar a los ladrones, y construye centrales energéticas cerca de las zonas residenciales e industriales.



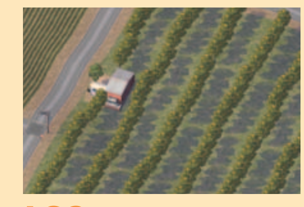
■ Los Sims importados del juego «Los Sims», o creados en «SimCity 4», nos revelan los problemas que sufre el barrio. No hay que perderlos de vista.



■ Si las placas tectónicas (grosor del suelo) son muy abundantes, los terremotos causarán estragos.



■ Los cementerios, en contra de lo que pudiera parecer, tranquilizan a los Sims y reducen la emigración.



LOS CONSEJEROS

▶AYUDA EN LÍNEA. Estos asesores son la clave para saber lo que ocurre en tu ciudad. En sus mensajes incluyen enlaces para acceder directamente a las herramientas, y así resolver problemas en segundos. A continuación se detalla qué función tienen cada uno de ellos. Consúltalos cuando necesites resolver los problemas citados.

• El urbanista de la ciudad: Ofrece consejos generales para que la ciudad crezca. Informa sobre el estado de las relaciones con las ciudades vecinas. Aconseja cómo modificar las zonas asignadas al terreno, cuándo subir o bajar los impuestos, y cómo invertir en cultura.

• Asesor de Finanzas: Indica cómo mejorar los servicios, conseguir ingresos, gestionar los impuestos, y nos explica la manera de conseguir los edificios especiales.

• Asesor de Servicios Públicos: Nunca tendrás una zona sin energía eléctrica o agua potable, si consultas con frecuencia a Jonas Sparks. También te explica las diferencias entre los distintos tipos de centrales energéticas y las tuberías.

• Asesor de Seguridad Pública: Este exfutbolista se encarga de mantener el orden. Avisa cuando está a punto de producirse una huelga, indica dónde colocar una comisaría, y también pone freno a los abusos de la policía en el uso de las porras.

• Asesor de Sanidad y Educación: Como su nombre indica, controla las deficiencias en los hospitales y las escuelas.

• Asesor de Transporte: Te indicará cuando es necesario construir un metro, un puerto o un aeropuerto, así como diversas formas de descongestionar el tráfico por carretera.

• Asesor de Medio Ambiente: Controla el exceso de polución, basura, agua contaminada, y la presencia de fauna y flora.

Quiz 4

¿Los rascacielos de Manhattan aparecen cuando...?

A. Hay varias ciudades pobladas.
B. Una única ciudad muy poblada.
C. Los Sims son muy ricos.



LA RELACIÓN ENTRE CIUDADES

▶LOS VECINOS. En «SimCity 4» ya no estamos solos. La relación con otras ciudades determina el progreso. Es una relación voluntaria: sólo tendremos contacto con otras urbes si comunicamos ambas mediante una carre-



Ahora tenemos un control total sobre los coches de policía y de bomberos, y podemos enviarlos al centro del desastre... Si no pillan un atasco...



Los iconos rojos indican que los Sims que habitan esas casas, no tienen trabajo.



Cuando los ciudadanos tengan una casa decente y un trabajo digno, comenzarán a exigir centros de ocio.

No todo es gris...





LA FAUNA es mucho más que un elemento decorativo. Ten en cuenta que sólo puedes añadirla antes de crear una ciudad, así que elige bien su número al principio, contando con que, en condiciones favorables, se reproducirá. Los animales son beneficiosos durante los primeros meses de vida de la ciudad, al reducir el coste de instalación de granjas, pero si aumentan demasiado pueden surgir estampidas o ataques de animales salvajes que provocarán las protestas de los ciudadanos. Aumenta la polución y urbaniza los bosques para reducir su número.

LA FLORA aumenta el valor del terreno y mejora el humor de los habitantes mientras pasean por la ciudad, reduciendo los accidentes y las revueltas. Incluso aceptan una subida de impuestos sin quejarse... Los árboles sólo se pueden plantar antes de crear la ciudad, pero no hace falta plantar muchos, pues ellos solos crecen y se expanden si tienen agua. Para un correcto equilibrio, plantar un parque público por cada cinco o seis manzanas de casas. Añadir también canchas de baloncesto, y los niños acudirán a pasar la tarde.

NADA IMPIDE DISEÑAR UNA URBE AISLADA, PERO LOS EDIFICIOS MÁS ESPECTACULARES DEL JUEGO SÓLO SE OFRECEN SI EXISTEN VARIAS CIUDADES ADYACENTES Y CONECTADAS ENTRE SÍ

Las obras faraónicas







EL AEROPUERTO internacional sólo puede colocarse en parcelas grandes. A veces ocupa incluso más que la propia urbe. Sólo es rentable en ciudades con más de 100.000 habitantes, y permite intercambiar ciudadanos con urbes que no son adyacentes a la nuestra.

LOS CENTROS DE OCIO provocan que los Sims se vuelvan reacios a irse a vivir a otro sitio. Algunos sólo están disponibles si existen cuatro o más ciudades adyacentes y conectadas entre sí. Entre los más destacados del juego podemos señala el zoológico y la feria comarcal.

EL PUERTO es imprescindible si la ciudad tiene costa, ya que proporciona numerosos ingresos y mejora el atractivo de las zonas comerciales e industriales adyacentes. Asegúrate de suavizar la costa y los fondos de acercamiento al puerto, para evitar que los barcos encallen.

LOS ESTADIOS no están disponibles al principio, y algunos sólo se consiguen como premio. Producen una fuerte atracción en los Sims, por lo que tienen que estar rodeadas de autopistas y rotondas para evitar atascos y permitir a los Sims circular en todas las direcciones.

tera, el ferrocarril, un puerto o un aeropuerto. Todas las ciudades de una región comparten recursos, y los Sims emigrarán de una a otra en función de lo que le ofrezca cada una. Una urbe superpoblada puede quedarse vacía si una ciudad vecina ofrece mejores trabajos; por el contrario, si la zona residencial es más apetecible, entonces sólo irán a la ciudad vecina a dormir. Hay que saber amoldarse. Si una urbe se queda vacía, añadir zonas comerciales o industriales, y usarla para ese fin. También podemos crear urbes especializadas: ciudades-dormitorio, o centros comerciales al estilo de Andorra... Las ciudades adyacentes también intercambian luz y agua. Simplemente lleva las tuberías hasta la frontera, para que la otra urbe pueda conectarse a ellas y obtener dichos bienes de forma automática.



Puesto que sólo una población está activa cada momento, si una de ellas paga a otra por la luz, esa otra no recibirá dinero hasta que la controlemos, y dichas ganancias no se acumulan. Es decir, si gestionamos Barcelona, pagando 10.000 dólares al mes en agua a Londres, durante 4 meses, cuando tomemos el control de Londres, sus ingresos no habrán aumentado en 40.000 dólares; sólo cobra cuando la ciudad está activa. Si ves que una ciudad se está quedando sin habitantes, tráelos de vuelta bajando los impuestos, y añadiendo zonas comerciales, edificios de ocio, y otros atractivos. Tam- ►►

Quiz 5

¿Qué asesor controla las basuras?

A. El de Sanidad.
B. El de Medio Ambiente.
C. El de Servicios Públicos.

La Solución

GUÍAS Y TRUCOS

CUANDO NO SEPAS LO QUE VA MAL EN TU CIUDAD, SUELTA A ALGUNOS SIMS EN BARRIOS DE DISTINTA CALIDAD DE VIDA, Y ESTUDIA FIJAMENTE LOS PROBLEMAS QUE COMENTAN

bién te puede interesar que los Sims emigren a otra ciudad; en ese caso, haz todo lo contrario: sube lo impuestos, y despide a la policía y los bomberos.

El tipo de conexión delimita la relación con los vecinos. Si deseas un intercambio de personas, conecta las ciudades mediante carreteras; si quieres dar prioridad al intercambio de mercancías, utiliza la vía del tren. Si quieres velocidad de conexión, conecta autopistas; si los trayectos son largos, el tren o el metro subterráneo son , sin duda, la mejor opción. En caso contrario, los Sims se cansarán de viajar y no harán "turismo" a las ciudades vecinas por tener demasiados impedimentos.

Los Sims dan al trabajo la máxima prioridad, así que emigrarán a la ciudad que mejor empleo les ofrezca, si no están contentos con el suyo. Ten esto en cuenta a la hora de diseñar las ciudades adyacentes. Te puedes llevar algunas sorpresas.



LOS DESASTRES

▶PONTE EL CASCO. En «SimCity 4», los desastres no se producen aleatoriamente, sino que son provocados por el jugador. Además, tenemos control sobre ellos: podemos especificar el lugar exacto donde se producirá un terremoto, y dirigir los incendios o los tornados hacia el lugar deseado.

▶ Volcán
Consecuencias: Destrucción total en el centro de la erupción, derrumbes y grietas en las carreteras en los lugares cercanos, incendios provocados por la lava, y terremotos aleatorios en cualquier lugar de la ciudad.
Soluciones: Convocar a los bomberos para apagar los incendios. Gestionar los semáforos en los atascos. Arreglar las carreteras. Demoler los edificios en ruinas. Bajar los impuestos residenciales para favorecer la repoblación.

▶ Incendios
Consecuencias: Destrucción de edificios, explosiones en zonas industriales, derrumbes, pánico en la gente, atascos de tráfico.
Soluciones: Control de los semáforos para despejar los accesos. Envío de bomberos y policía. Derrumbe o reparación de edificios quemados. Construcción de varios parques de bomberos y autopistas.

▶ Meteoro
Consecuencias: Destrucción total en la zona de impacto, incendios en zonas adyacentes, pánico.
Soluciones: Control de los semáforos para despejar los accesos. Envío de bomberos y policía. Derrumbe o reparación de edificios quemados en el accidente.

▶ Ataque robótico
Consecuencias: Un robot de 100 metros de altura ataca la ciudad. Destruye todo lo que encuentra a su paso. Al cabo de un tiempo, se marcha volando. Se puede acelerar su marcha provocando un desastre bajo sus pies –volcán, terremoto o tornado- pero las consecuencias pueden ser aún peores...
Soluciones: Cortar el tráfico a su alrededor cerrando los semáforos. Enviar a la policía para entretenerlo. Esperar a que se marche y demoler o arreglar los edificios y las carreteras.

▶ Tornado
Consecuencias: Destrucción total o parcial de los edificios, pánico y atascos de tráfico. Incendios.
Soluciones: Puesto que está bajo nuestro control, detenerlo cuando pensemos que la ciudad no podrá recuperarse. Cortar el tráfico operando los semáforos, y reparar la zona después del desastre.

▶ Relámpagos
Consecuencias: electrocutaciones, incendios, pánico.
Soluciones: Envío de bomberos, hospitales.

▶ Terremoto
Consecuencias: Destrucción total o parcial de edificios y carreteras, incendios, pánico y atascos de tráfico.
Soluciones: Despejar las zonas de acceso cerrando los semáforos. Enviar bomberos y policía. Bajar los impuestos y ofrecer incentivos en las zonas afectadas.

J.A.P.



El robot enloquecido es uno de los muchos desastres disponibles. Podemos indicarle hacia donde dirigirse, para intentar superar después la crisis surgida.

Estudia a fondo las diferentes gráficas para conocer los problemas de la ciudad.



Los consejeros ofrecen soluciones a los desastres, pero no siempre son las más adecuadas.

Quiz 6

¿Cuál de estos desastres no está incluido en el juego?

A. Invasión extraterrestre.
B. Ataque robótico.
C. Meteoro.



La zona industrial

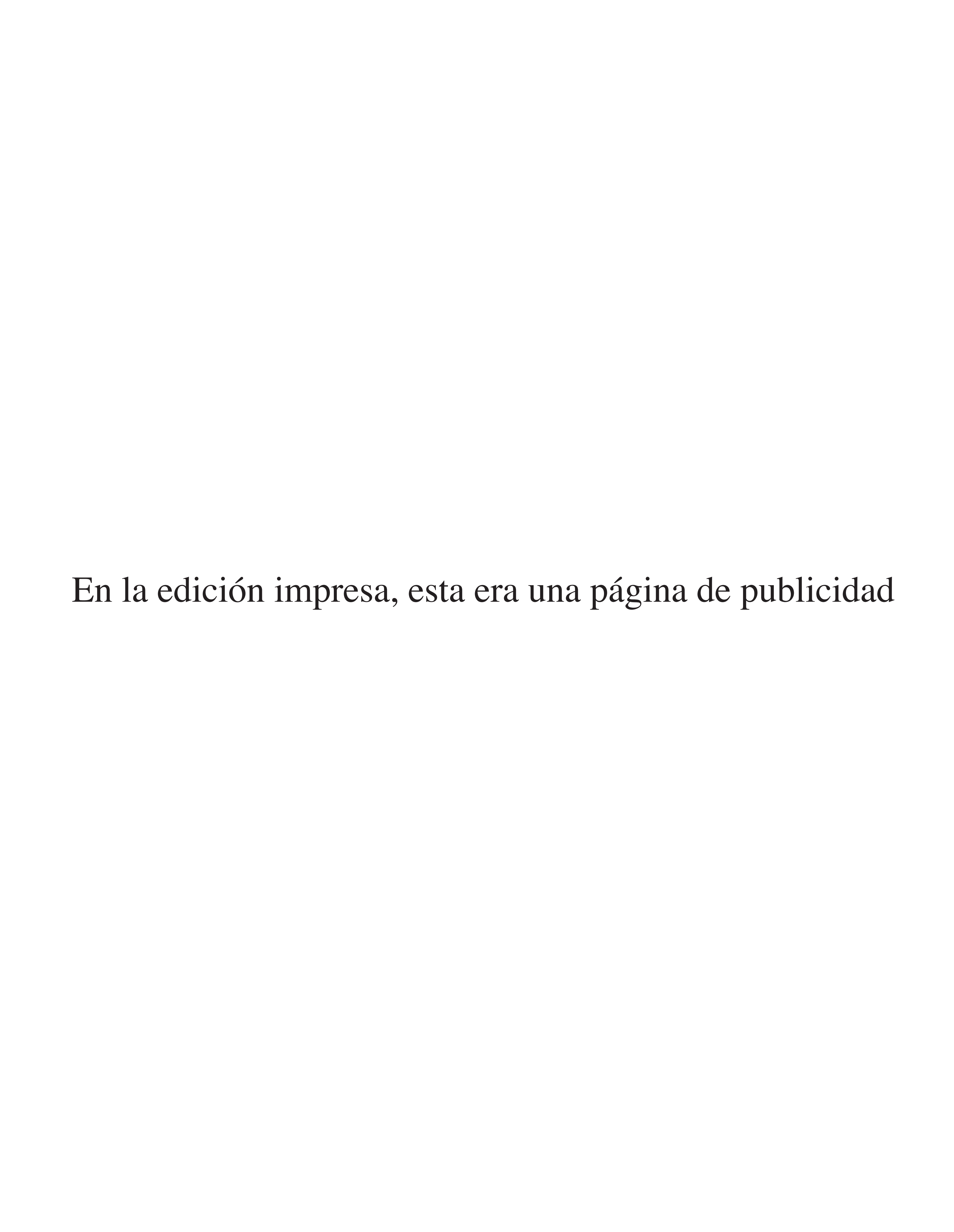
AGRICULTURA: Es una zona de baja intensidad indispensable en cualquier ciudad, especialmente al principio, aunque poco productiva. Requiere mucho espacio para las plantaciones, usar un mínimo de 10x10 casillas.

INTENSIDAD MEDIA: Almacenes, empresas de transporte, fábricas familiares. Contaminan poco y son apreciadas por los Sims, pero generan pocos empleos y a la larga resultan insuficientes.

INTENSIDAD ALTA: Cadenas de montaje, megaindustrias de alta tecnología. Generan un gran volumen de tráfico pesado, así que requieren carreteras, policía y bomberos. Contaminan mucho, y provocan muchas manifestaciones de Sims ecologistas. El progreso que resulta imparable...

Soluciones Quiz

1.C. 60. **2.B.** Seis. **3.C.** La Torre de Pisa. **4.A.** Hay varias ciudades pobladas. **5.B.** El de Medio Ambiente. **6.B.** Invasión extraterrestre.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



James Bond: 007 Nightfire

Al servicio de su Majestad





Una vez más el mundo está amenazado y, una vez más, es James Bond el encargado de salvarlo. La aventura del agente 007 es muy lineal, así que no temas perderte. Pero por si acaso te haces un lío en la solución de los objetivos, está guía te ayudará a salir adelante en las situaciones apuradas.

A lo largo de la guía vamos a concentrarnos en los objetivos y la manera de cumplirlos. No vamos a pararnos en describir la posición exacta de cada enemigo, a no ser que se trate de combates difíciles y significativos. Del mismo modo, tienes que ser tú el que se preocupe de recoger las armas, blindaje y munición que vayas encontrando en tu camino, ya que te servirán para salir airoso de los numerosos tiroteos en los que te verás envuelto.

MISIÓN 1 AUSTRIA

▶**BAJA HASTA EL PUENTE** que cruza la carretera y déjate caer a lo alto del camión. Luego limítate a agacharte y a devolver los disparos a todos los enemigos que te descubran. Si no consigues encaramarte a lo alto del camión todavía puedes correr a su lado y al menos te servirá de cobertura por uno de tus flancos.

Cuando te hayas introducido en el castillo, dirígete al lugar donde aparca el camión para recuperar el blindaje que hayas perdido y luego dedícate a despejar el patio de enemigos. Antes de intentar cruzar la zona con focos tienes que destruir o disparar al generador que hay justo antes. Para ahorrarte paseos más tarde, aprovecha ahora para ir al patio secundario y colarte por la puerta que hay escaleras arriba para desactivar un interruptor de corriente. Con eso abrirás la puerta que hay en la zona situada más allá del patio de los focos. Al otro lado de dicha puerta hay un nuevo patio con la entrada a la fiesta, pero está vigilada por focos. Usa el sigilo o abate a los guardias que los manejan para llegar a la fiesta.

Una vez en la fiesta, dirígete a la derecha y, tras el discurso de Drake, baja por las escaleras para hablar con un camarero. Eso te proporcionará los artilugios Q. Saca fotos a todas las mujeres de la fiesta con el mechero, asegurándote que las fotografías de frente (con algunas tendrás que insistir un par de veces). Luego ve por la puerta que vigilaba el guardia negro y avanza noqueando a los guardias como mejor te parezca. Cuando te digan que necesitas unos documentos de la caja fuerte, baja a la zona de cuadros y abre uno de ellos para encontrar la caja. Usa el reloj láser para saltar la cerradura y luego sal por la puerta opuesta a la que has entrado. Eventualmente llegarás a la zona del teleférico. Antes de subirte en el mismo pulsa la palanca que hay junto a los cadáveres, en la parte de arriba, y asegúrate de que coges el lanzamisiles. Luego sube al teleférico con la agente Zoe y actívalo. A continuación llega tu primer combate serio contra un helicóptero de combate.



MISIÓN 2 AERÓDROMO

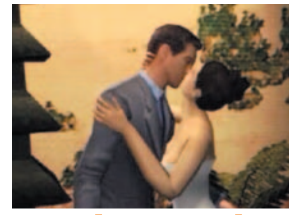
▶**RODEA EL EDIFICIO** por la derecha hasta llegar al generador y desactívalo. Vuelve donde está Zoe y espera a que se infiltre en la base. Dírígete después al edificio de la torre de control, a la izquierda, y una vez dentro, avanza eludiendo todas las cámaras aprovechando sus puntos ciegos y una ruta alternativa por las oficinas. En ellas encontrarás una llave de seguridad que está protegida por algunos guardias. Luego tienes que subir a la torre de control y despejarla de enemigos. Cuando lo hayas he- ▶▶

Quiz 1

Al final de la misión 4 hay una explosión, ¿cómo consigue escapar Bond de ella?

A. Salta en paracaídas.
B. Salta a un helicóptero.
C. Usa los agarres magnéticos para descender por la pared.

cho, destruye todos los paneles que veas. Lo siguiente será armarse con un rifle de francotirador y acabar con los enemigos que persiguen a Zoe. Dispara siempre primero a los que veas que están abriendo fuego sobre ella, para evitar problemas. Luego dirígete al hangar dos y aprovecha los laberínticos contenedores del camino para ponerte a cubierto y eliminar a los enemigos que irás encontrando según avances. Cuando Zoe empiece a preparar el avión, tú tendrás que ir hasta la torre de observación cercana, limpiarla de enemigos, y disparar desde allí con el rifle de francotirador a los enemigos que intentarán destruir el avión. Más tarde, cuando Zoe se suba al avión, baja de la torre y acompáñalo durante la maniobra de despegue para asegurar que no lo interceptan.



MISIÓN 3 JAPÓN

▶ACOMPAÑA A MAYHEM y despeja el camino de cuantos enemigos te salgan al paso para que pueda seguir avanzando. Tras unas pocas salas, te mostrará el acceso a su búnker secreto. Una vez allí, equípate bien (abre el armario con el reloj láser para obtener armamento y blindaje adicional) y sube por las escalerillas de mano (tras abrir la compuerta desde la parte de abajo). Aprovéchate de los amplios jardines para usar sin descanso el rifle de francotirador y rescatar así a la rehén que se encuentra en la casa de baños. Luego tendrás que seguir avanzando y usar el rifle de francotirador para matar al guardia que custodia a la rehén que se encuentra en el pabellón del jardín principal. Vuelve atrás, hasta el bunker, y toma la otra salida para llegar de este modo hasta las dependencias de los criados y rescatar a(una más) la rehén correspondiente. Muy cerca de ahí está el ordenador que debes destruir, para lo que una ráfaga de ametralladora bastará. Sigue avanzando hasta la biblioteca, donde hay una rehén más. La caja fuerte está muy cerca de allí, la encontrarás sin necesidad de pasar por una pantalla de carga. Por último, libera a la rehén que encontrarás en el parking al aire libre y derrota al asesino ninja para acabar con esta misión.

Quiz 2

¿Quién se encarga de recoger a Bond al final de la misión 6?

A. Zoe Nightshade.
B. Alura McCall.
C. Kioko.

Muerte desde el cielo





EL PRIMER HELICÓPTERO es sencillo de derrotar si tuviste la precaución de hacerte con el lanzamisiles que había en la sala de salida del teleférico. Asegúrate de que tu disparo no choca con los marcos de las ventanas del teleférico. Arrímate bien y asegura el tiro. Si no tienes el lanzamisiles, todavía puedes ganar. No dispares al helicóptero, sino a los soldados vestidos de blanco que se asoman a sus compuertas. Tras matar a unos cuantos, el helicóptero perderá el control y se estrellará.

EL SEGUNDO HELICÓPTERO es más complejo: dispárale con el rifle de asalto a la zona central y muévete a menudo para evitar su ametralladora y sus cohetes. Si abriste el alijo con el reloj láser, puedes repostar munición siempre que te haga falta. Durante el combate, un misil perdido impactará en la sala del alijo, lo cual te dará acceso a al lanzacohetes que había tras las rejas.

Los explosivos con detector láser suelen evitarse saltando o agachándose, aunque también los puedes hacer estallar a distancia disparando sobre ellos.



La cabaña cercana a la playa es mejor abordarla por la parte de atrás, evitando la puerta principal.



El láser del reloj te servirá para abrir la mayoría de los candados mecánicos que encuentres.

TEN CUIDADO AL USAR CUALQUIER TIPO DE EXPLOSIVO, YA QUE EL RADIO DE ACCIÓN DE LA ONDA EXPANSIVA PODRÍA DAÑARTE A TI TAMBIÉN SI TE QUEDAS EN LAS CERCANÍAS



MISIÓN 4 INFILTRACIÓN

▶EMPIEZAS ESTA MISIÓN en el garaje. Evita o seda a los guardias con la plumilla de dardos y toma la puerta del fondo que da a las escaleras de servicio. Recorre la planta baja hasta llegar al vestíbulo, evitando o sedando a los guardias. Los más problemáticos son los que patrullan por las terrazas de arriba, a esos es más fácil evitarlos que sedarlos. Una vez en el vestíbulo, coge la llave de la mesa y vuelve. Entra en la sala con el ordenador con la llave, descodifica el sistema de seguridad y toma el ascensor.

Todavía tienes que seguir siendo sigiloso en esta zona, elude las cámaras y evita los detectores láser hasta llegar a la sala del ejecutivo contable e introducir el virus Q. Los detectores láser se ven con las gafas infrarrojas, pero si te fijas, podrás ver los dispositivos emisores en las paredes. En la sala de seguridad puedes desactivarlos usando el decodificador. Para llegar al puesto del administrador, verás que la puerta de acceso directo está cerrada. Hay una puerta adyacente que da a sus oficinas, su puesto es el único que está en una sala iluminada. Tras esto, vuelve al pasillo donde encontraste la sala de seguridad y sal por las puertas dobles que hay



Cuando Drake se posa, usa el disparo concentrado del rifle láser y anótate un buen impacto. Usa el disparo estándar para cuando está en el aire.



Siempre que encuentres un interruptor para pulsar, hazlo. No hay posibilidad de equivocarse con eso.



Las terminales de recarga del propulsor te permiten realizar tres saltos antes de tener que recargar.

Asesinos Yakuza

LOS NINJAS son un tipo de enemigo al que te tendrás que enfrentar al final de las misiones tres y ocho. Son letales en las distancias cortas gracias a que van armados con katanas, así que evita a toda costa quedarte parado a su lado. Para atacar a distancia se valen de ametralladoras, y es difícil acertarles porque se mueven con agilidad.

EL PRIMER NINJA es quizás el más difícil de vencer, pero por fortuna puedes aprovechar el entorno en tu beneficio. Ponte detrás de los coches, agachado, para protegerte de su ametralladora. Lánzale granadas desde ahí para castigarlo y, en cuanto tengas ocasión, sal y dispárale a bocajarro sin darle tiempo a usar la espada.

EN EL SEGUNDO ENCUENTRO con los ninjas tienes la ventaja de que dispones de la ametralladora rotatoria, que es mucho más potente que la ametralladora ligera que utilizan ellos contra ti. Si te ves muy apurado, puedes refugiarte en los búnkers para aprovisionarte de blindaje. Acuérdate de abrir las cerraduras de las taquillas con el reloj láser antes de entrar en combate.

cerca. En esta zona hay operarios armados con llaves inglesas. Noquea al primero y llegarás a una gran sala que debes cruzar con cuidado para no ser descubierto: baja las escaleras y avanza pegado a la pared para llegar al otro tramo de escaleras y acceder a la sala de control sin que te vean desde ella. Liquida al operario que hay dentro antes de que dé la alarma e introduce el virus en la terminal de ordenador. Luego llegarás a una sala con una puerta que pone "terraza del mirador", pero hay un guardia y un operario. Si tienes una granada de luz te vendrá estupendamente para aturdirlos el tiempo suficiente para acercarte a ellos y derribarlos a puñetazos o con el taser antes de que den la alarma. De otro modo, tendrás que ser muy rápido. Al otro lado de la puerta llegarás a una terraza con un sicario, al que puedes eliminar violentamente. Ve al final de la terraza para empezar a escalar. Mueve la cámara para asegurarte de que no hay nadie mirando por las ventanas cuando pases. Una vez arriba, ve a la oficina de Mayhew e introduce el virus Q en la terminal. Luego ve a la sala del ordenador principal y descodifica el cerrojo. El ordenador surge del suelo, como un cilindro. Apenas te hagas con los datos, puedes usarlo para ponerte a cubierto de los enemigos que surgen al otro lado del pasillo. Ábrete paso hasta la sala de reuniones y recorre la mesa para colocar el micrófono oculto. Luego sal y toma la puerta a mano izquierda para subir al despacho del mirador. Si usas el descodificador en la cerradura cercana, encontrarás un alijo de munición. Por último tendrás que derrotar a un segundo helicóptero de combate.

Quiz 3

¿De cuantos segundos dispone Bond para escapar antes de que se destruya la estación espacial?

A. Veinte.
B. Treinta.
C. Cuarenta.



MISIÓN 5 CENTRAL DE ENERGÍA

▶**EN ESTA MISIÓN** empiezas desde el interior del sistema de ventilación. Lo primero que debes hacer es disparar al primer guardia desde la rejilla y luego avanzar por el túnel hasta encontrar una rejilla cuyo cerrojo puedas destruir con el reloj láser. Dirígete lo primero a la sala del generador para reactivar la corriente. Luego usa el ascensor de servicio para bajar. Con el reloj láser puedes acceder a los controles de las cerraduras de seguridad y desactivarlas. Tras ello, vuelve a la sala de inicio para acceder a las puertas de dichas cerraduras y arranca las turbinas. Vuelve de nuevo al mismo sitio de antes y hazte con un traje de astronauta, y a continuación sal por la compuerta grande circular y activa el interruptor para que la cámara estanca se llene así de agua. Después debes avanzar hasta una especie de sala cilíndrica vertical y eliminar a los astronautas que te disparan. Lo que debes hacer a continuación es nadar hasta la otra compuerta grande circular que queda un poco más arriba de donde estás. Sigue avanzando por el conducto y espera a que todos los láseres rojos se apaguen para pasar rápidamente. el siguientes paso es usar el interruptor para drenar el agua de la segunda cámara estanca, lo que te permitirá seguir avanzando hasta encontrarte con Rok. Ten mucho cuidado porque tiene un traje negro volador que además le hace muy resistente al daño. Tendrás que subir pegando saltos de plataforma en plataforma para poder enfrentarte con él, ya que se dedica a revolotear por la parte más alta de la cámara. Para eliminarle dispara hasta que el techo de la cámara empiece a bajar y provoque que se caiga en el ventilador.



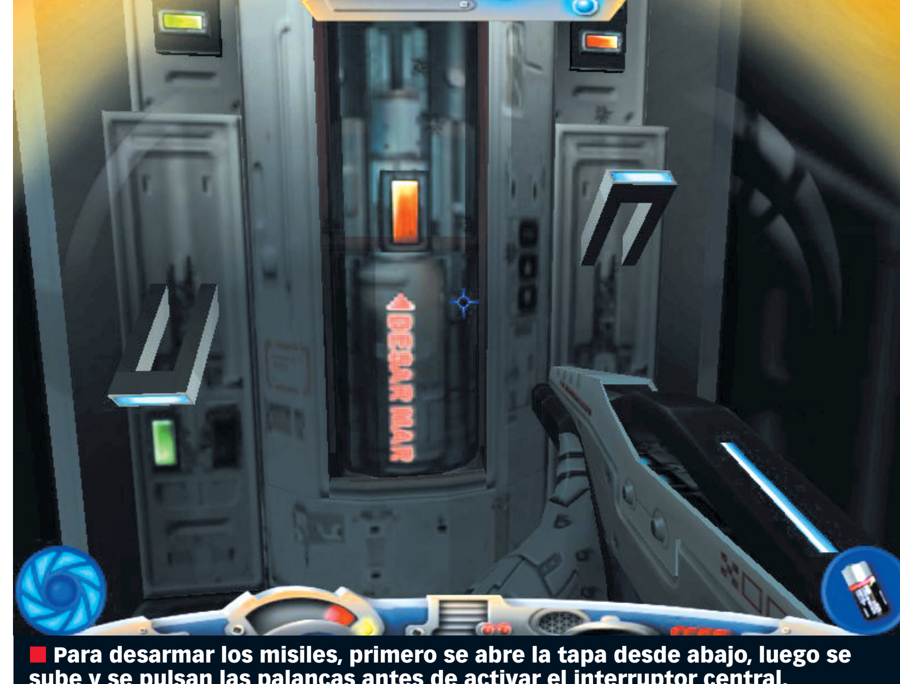
MISIÓN 6 ESCAPE

▶**SI ANTES TE ESFORZABAS** por llegar a lo alto de la torre, ahora tienes que hacer justo lo contrario. La misión comienza en un ascensor blindado que va descendiendo muy despacio, pero rápidamente los disparos de los lanzamisiles enemigos abren brecha y puedes devolver el fuego. Los enemigos aparecerán a derecha e izquierda; intenta anticiparte a ellos y elimina siempre con preferencia a los que van armados con lanzacohetes. En un momento dado sonará un ruido metálico y el ascensor caerá bruscamente, deteniéndose atascado durante un momento antes de volver a caer. En ese breve intervalo de tiempo, tienes que usar el teléfono gancho para escapar. El enganche a utilizar lo tienes justo delante de ti, un poco por encima de tu cabeza. Empieza a avanzar por los corredores y habitaciones. En la cocina hay un ▶▶

maletín desplegable para recoger y otro que ya está desplegado, destrúyelo rápidamente antes de que te empiece a disparar.



▶PARA DESTRUIR LA SALA del servidor necesitas granadas, las puedes encontrar en la sala de reuniones, a la cual accedes por un boquete que se abre al recibir un impacto de lanzacohetes enemigo. En la sala adyacente a la sala de reuniones hay varias salidas, pero están bloqueadas por rejillas de seguridad. Dispara a la ventana de cristal oscuro y pasa al otro lado para desactivarlas y poder pasar. Luego dirígete a las escaleras dobles de emergencia. Comienza a bajar por las escaleras en espiral y, cuando se produzca una explosión, introdúcete por la puerta abierta. Recorre las oficinas hasta llegar a un derrumbamiento en el suelo, déjate caer para acceder al piso inferior. Luego vuelve a las escaleras y sigue bajando hasta encontrar una puerta abierta. En la siguiente sala hay que volar cinco servidores, que están distribuidos por diferentes habitaciones. Hay fuerte resistencia, nuestra recomendación es que despejes la zona y que luego deshagas el camino andado para volar los servidores. Hay una habitación en particular en la que de pronto se cierran las puertas y de las terrazas empiezan a salir tipos con lanzacohetes. Tendrás que liquidarlos a todos, tras lo cual se abrirán las puertas a una sala de reuniones adyacente que está repleta de munición. Destruir las furgonetas del garaje no es difícil, el problema es que hay una en movimiento y que te dispara. Usa el lanzacohetes y listo. Por último, el nivel concluye con un furioso tiroteo en el vestíbulo. Los enemigos no pararán de salir, así que no intentes liquidarlos a todos. Lo que tienes que hacer es romper el cristal oscuro para llegar hasta una sala de control y desactivar las rejillas de seguridad que te impiden el paso.



■ Para desarmar los misiles, primero se abre la tapa desde abajo, luego se sube y se pulsan las palancas antes de activar el interruptor central.





■ Estos son los terminales donde debes introducir el virus Q, aunque primero hay que abrir la bandeja.



■ Evita enfrentarte cara a cara con múltiples enemigos si no dispones de un arma automática.



MISIÓN 7 ISLA

▶AVANZA HACIA LA IZQUIERDA para encontrar una cabaña fuertemente protegida y un riachuelo. Entra por la puerta de atrás de la cabaña y usa el virus Q en la terminal para desactivar las ametralladoras automáticas. Cruza al otro lado del riachuelo y sube por la ladera de la montaña hasta que llegues al interior de la cueva. Avanza hasta encontrar los explosivos (están en una especie de corral con un letrero que los identifica y sigue explorando hasta encontrar un misil que está listo para su lanzamiento. Le rodea un lago, nada y bucea para alcanzar una habitación submarina justo en su base, que es donde tienes que colocar los explosivos. Sal del agua por las escalerillas y localiza la sala de control del lanzamiento para introducir el virus Q en la terminal. La plataforma del misil comenzará a subir y a bajar. Encarámate a esa plataforma para alcanzar una terraza más elevada. Sube las escaleras hasta la terraza superior. Tu objetivo es alcanzar la pasarela que hay más arriba, lo cual puedes conseguir encaramándote nuevamente a uno de los andamios más altos del misil (bastante difícil) o usar el móvil garfio en un enganche (más fácil, aunque encontrarlo puede ser complicado). Luego llegarás a una zona selvática con una rampa natural que asciende en forma de espiral por la ladera de la montaña. Avanza por ahí hasta encontrar el recinto donde tienen a Alura. Rescátala con el descodificador y te acompañará. Sigue avanzando (en un momento dado tendrás que saltar un pequeño precipicio, ojo con no caerse) hasta llegar a la zona de las torres de radio (o edificios ECM). El primer edificio es el de más difícil acceso, ya que sus puertas están cerradas. Tendrás que usar un pasadizo oculto por una trampilla en un cobertizo cercano o bien usar el móvil-garfio para encaramarte a lo alto (recomendado). En la primera planta encontrarás una especie de radar verde, que es done tienes que pulsar la tecla de

Quiz 4

¿Cuál de estos métodos emplea Bond para noquear a un adversario?

A. Puñetazo.
B. Patada.
C. Spray adormecedor.

Las Armas (I)





LA PISTOLA de mano es tu arma estándar por excelencia. No tiene mucha potencia, pero no por ello debes despreciarla. Los disparos en la cabeza son tremendamente efectivos para acabar con un enemigo rápidamente, y la precisión de esta arma la convierte en una herramienta ideal para ello. El disparo secundario activa el silenciador, con lo que puedes eliminar objetivos sin alertar a sus posibles compañeros en las cercanías. Las otras variantes son más potentes, pero más ruidosas.

LAS ARMAS AUTOMÁTICAS forman el grueso de tu armamento. La M9-32 es similar a la que usan los ninjas, y no tiene demasiado poder de penetración pero puede matar con rapidez. El rifle de asalto SG5 con mira telescópica y puntero láser es utilizado por la mayoría de los secuaces. La mira no es muy potente y el arma tiene mucho retroceso, pero también hace mucho daño. La PDW90 cuenta con un cargador más extenso que el del rifle SG5.



Muchas de las situaciones en las que parece no haber ninguna salida se arreglan mediante el uso del garfio. Mira bien para encontrar enganches.



Puedes usar el ordenador que sale del suelo para protegerte de los disparos de los enemigos del pasillo.



Algunos cristales están blindados pero, ¿por qué motivo los peces necesitarán tanta protección?

Las Armas (II)





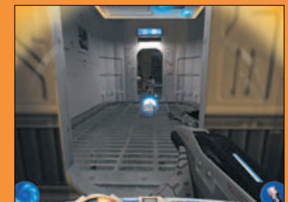
LA ESCOPETA de combate Frinesi es un arma letal en las distancias cortas, y normalmente basta un tiro para acabar con cualquiera. Lo bueno es que puede disparar hasta doce veces seguidas antes de recargar, por lo que puedes enfrentarte a un grupo numeroso de enemigos y salir airoso. El modo de fuego automático no deberías usarlo salvo en casos extremos, ya que se tarda mucho en recargar y te quedas muy expuesto. En las distancias largas su eficacia desciende rápidamente, pero a media distancia sigue siendo un arma útil.

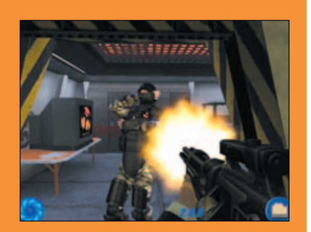
EL FUSIL DE FRANCOTIRADOR Winter es una de las mejores armas del juego. No te preocupes por apuntar a la cabeza, ya que un impacto en el pecho acaba con cualquiera instantáneamente. La mira telescópica es muy potente, y puedes eliminar a grupos enteros de enemigos antes de que logren acercarse siquiera mínimamente a ti. Su principal problema es la lenta recarga después de cada tiro, lo que la convierte en una herramienta inadecuada en las distancia cortas, cuando se trata de ir contra más de un oponente simultáneamente.

BUSCA SIEMPRE OCASIONES PARA SACAR PARTIDO DEL RIFLE DE FRANCOTIRADOR, EN ESPECIAL CUANDO AFRONTES GRUPOS DE ENEMIGOS DIFÍCILES DE ABORDAR

Las Armas (III)







EL LANZACOHETES es un arma que debería reservarse para los helicópteros de combate, pero también es efectivo para eliminar a enemigos parapetados gracias a su amplio radio de acción. El disparo secundario permite dirigir el disparo, aunque la maniobrabilidad deja que desear.

EL MULTILANZAGRANADAS es tu mejor opción para combatir a grupos de enemigos gracias a que cuenta con seis disparos consecutivos. El alcance es más corto que el del lanzacohetes, aunque el disparo tiene una trayectoria parabólica y ofrece posibilidades estratégicas.

LA AMETRALLADORA rotatoria será tu mejor arma. Tarda un poco en empezar a disparar, así que debes apretar el gatillo un poco antes de centrar al enemigo en la mira. El daño que inflige es brutal y el cargador es enorme. Úsala como una manguera, con un movimiento continuo, para "limpiar" salas repletas de enemigos.

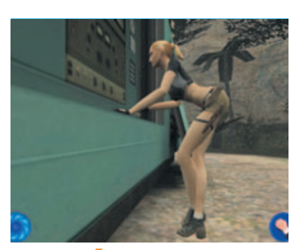
EL RIFLE LÁSER es la única arma que puedes usar al llevar puesto el traje espacial, así que no hay mucho más que decir al respecto. El disparo secundario tiene efecto explosivo, así que puedes apuntar al suelo y matar igualmente al enemigo.

usar. Para llegar a la segunda torre de radar, dirígete al túnel grande. Una verja bloquea el paso, pero la puedes abrir dándole a un interruptor que hay en una caseta. El último objetivo de la misión es colocar explosivos en la base del puente. Simplemente nada hasta él y ve de pilar en pilar.

Quiz 5

Zoe le comenta a Bond que siempre se las arregla para quedar por encima, ¿qué explicación sugiere él?

A. Sólo intenta dejar bien alto el pabellón inglés.
B. Es ella la que se pone por debajo.
C. Tiene un centro de gravedad más bajo.

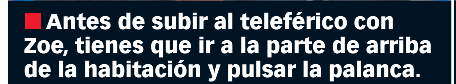


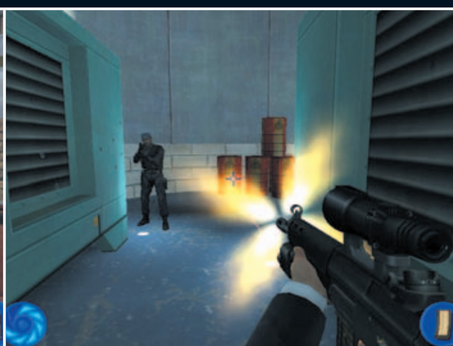
MISIÓN 8 MISILES

▶**USA EL RIFLE TELESCÓPICO** para eliminar a los guardias del garaje. Hazte con el lanzagranadas y prepárate para acometer una difícil emboscada que te prepararán en su interior. Luego dirígete a la zona con misiles y toma el pasadizo lateral. Llegarás a otra zona con misiles y contenedores, así como dos pasarelas elevadas. Puedes acceder a una de ellas usando las escaleras, para la otra (que es la que nos interesa) tendrás que usar el móvil-garfio en un enganche cercano. Rompe la cerradura de la rejilla del conducto de ventilación y avanza por ahí. Avanza hasta llegar a una rejilla de suelo, que se rompe por tu peso. Toma el ascensor y entra en la sala que hay justo enfrente de él para fotografiar los planos que hay sobre la mesa. Luego sal y ve a la sala donde pone "seguridad" para obtener una tarjeta llave. Abre la puerta siguiente con el descodificador. Ve por la puerta del fondo a la izquierda pa- ►►

USA LA FUNCIÓN DE GUARDADO RÁPIDO ANTES DE CADA UNO DE LOS SALTOS DE LA ÚLTIMA MISIÓN, TENER QUE EMPEZAR DESDE ABAJO SERÍA MUCHO MÁS LENTO

■ Hay veces en las que abres una puerta y te están esperando al otro lado. Lo que hay que hacer es abrir la puerta y ponerse a cubierto rápidamente.


■ Antes de subir al teleférico con Zoe, tienes que ir a la parte de arriba de la habitación y pulsar la palanca.


■ Los bidones rojos son explosivos, si los disparas cuando hay enemigos cerca, los liquidarás fácilmente.

ra llegar a la pasarela superior. Sube al tren, que se pondrá en marcha, y agáchate procurando que no te descubran. Bájate cuando pare. Descodifica la siguiente cerradura y llegarás a una sala con una gran pantalla en la que pone "blancos alcanzados". Abre el terminal que hay sobre la mesa y usa el virus Q. Luego pulsa el botón rojo que hay en la mesa de enfrente del terminal y dirígete rápidamente al ascensor que hay detrás de la gran pantalla.

Quiz 6

¿Cómo llega Bond a la isla de la misión 7?

A. En una tabla de Surf.
B. Nadando con un traje de submarinista.
C. En un bote hinchable.



▶LUEGO SAL RÁPIDO, porque te reciben a tiros. Avanza hasta la sala con la mesa circular y ten cuidado con las cámaras de vigilancia, ya sabes cómo eludirlas. Si te detectan, te dispararán desde arriba. Avanza y saquea la sala de seguridad, luego descodifica la siguiente cerradura que encuentres. Baja en la plataforma de descenso y evita los explosivos Tedax saltando por encima de los haces láser y usando las rampas laterales. Descodifica la cerradura del fondo y entra en el ascensor estropeado (tendrás que agacharte). Sube al techo del ascensor por la trampilla Para ascender por el hueco del ascensor tendrás que usar el móvil-garfio en los enganches que hay estratégicamente colocados. Hay una planta intermedia con un guardia, tendrás que cruzarla para poder seguir subiendo. Cuando llegues a la puerta con el cartel "sala de control", descodifica su cerradura y, tras una breve secuencia, estarás al pie de los transbordadores. Elimina a los enemigos y refúgiate en un búnker antes de que acabe la cuenta atrás, o serás calcinado por los motores. Luego despacha a los ninjas (mucho más fácil ahora que tienes armamento pesado), y luego vuelve a guarecerte para el segundo lanzamiento. Por último, sube en la plataforma elevadora hasta la sala de control y toma un transbordador para acabar la misión de forma ardiente.



MISIÓN 9 BASE ESPACIAL

▶DADO QUE LA GRAVEDAD es más baja, puedes dar saltos más altos de lo acostumbrado. Aprovecha eso para saltar de plataforma en plataforma a la izquierda y luego cruzar de un salto a la plataforma de la derecha. Usa el recargador de los propulsores del traje. Pega un salto propulsado para llegar a la parte de arriba. Recarga de nuevo el propulsor si no lo consigues; debes llegar allí con dos cargas de sobra. Elimina a los enemigos y, cuando te den la cuenta de cinco minutos, guarda la partida. La siguiente sección exige saltos difíciles, así que prepárate para hacer guardados rápidos. Déjate caer a la plataforma central (eliminando astronautas) y pulsa en los cuatro paneles. Eso hará que se abran unas planchas en la parte de arriba de los misiles. Usa el salto propulsado para llegar hasta una de ellas. Activa las dos palancas para poder pulsar el control del centro. Luego salta (sin usar los propulsores) a la plancha que queda enfrente y repite el proceso. Para las dos siguientes planchas, tendrás que usar un salto propulsado para alcanzar al menos una de ellas. Luego puedes saltar hasta la otra con un salto normal. Si te caes, hay una recarga de propulsor abajo del todo.



▶CUANDO TENGAS LOS CUATRO cohetes desarmados, baja a la plataforma central y salta hasta la puerta que ponía "cerrado durante el lanzamiento". Llegarás a una sala con preciosas vistas en la que te aguarda Drake con sus guardaespaldas. Elimina primero a los guardaespaldas. Usa disparos normales hasta que se pose, y entonces usa disparos concentrados. Tienes que dirigirte a toda prisa a la puerta donde pone "tanque de escape" para completar el juego. ¡Enhorabuena, 007!

G.P.

Soluciones Quiz

1. A. Bond salta en paracaídas y aterriza en un coche **2. B.** Alura McCall **3. A.** Veinte **4. A.** puñetazo **5. C.** Que tiene un centro de gravedad más bajo **6. C.** en un bote hinchable

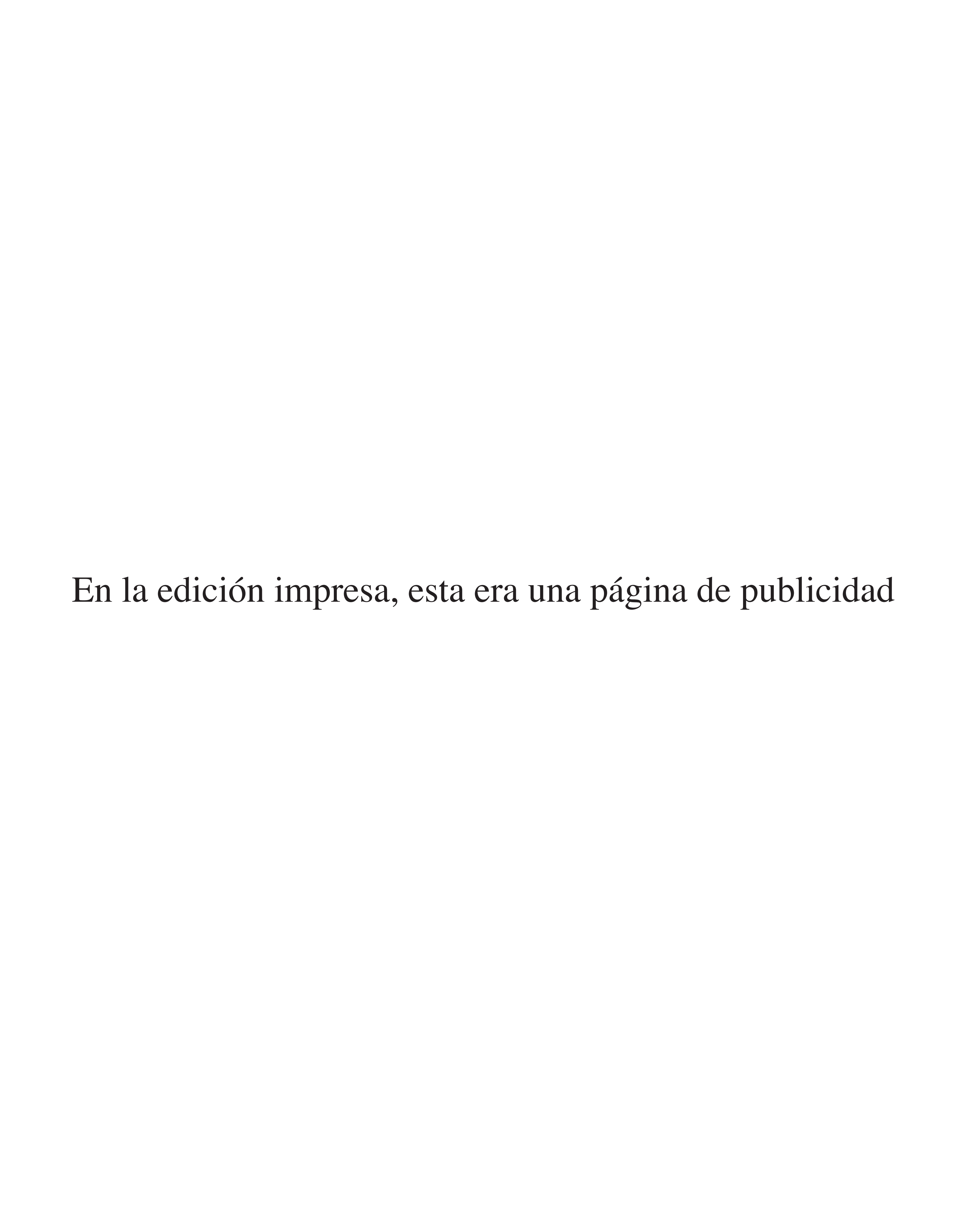


Las Armas (IV)

LOS EXPLOSIVOS tipo Tedax son prácticamente inútiles en el juego individual, pero en multijugador son muy divertidos. Úsalos en la modalidad de proximidad, así son más difíciles de detectar.

EL MALETÍN DESPLEGABLE lo verás poco en la partida individual, pero si te haces con uno en una partida multijugador intenta desplegarlo cerca de una entrada. Así los enemigos que "resuciten " serán recibidos por fuego de ametralladora.

LAS GRANADAS son útiles contra enemigos que se agachan tras un objeto. Evita las granadas de tipo bengala, ya que es demasiado fácil que te acaben cegando a ti también.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Medal of Honor Spearhead

Conquistaremos Berlín



Tras el asalto a la playa de Omaha se desarrolló una contienda tanto o más cruenta que la vista en «Medal of Honor: Allied Assault». Si deseas sobrevivir a saltos en paracaídas, bombardeos aéreos, peligrosas emboscadas y luchas de blindados, esta es tu guía, soldado.

A pesar de que el modo de campaña de esta expansión de «Medal of Honoer» no resulta especialmente largo ni complejo, sí es cierto que dispone de numerosos pasajes de infarto, que a buen seguro acabarán crispando tus nervios. En esta guía te ayudamos a salir airoso de todas las misiones. Eso sí, te recomendamos que juegues en el modo de dificultad normal, puesto que el modo fácil apenas representará un reto suficiente para ti…



CAMPAÑA 1: DESTRUIR EL PUENTE

▶ **PARTE 1: ATERRIZAJE.** Tras quedar suspendido del tejado, pulsa la tecla de acción para aflojar los arneses y caer al suelo. Inmediatamente después tendrás que acabar con los alemanes que amenazan tu vida. Verás que estás en un granero bloqueado, así que sólo puedes trepar por las escaleras para escapar por el ventanal del piso superior (¡cuidado!, arriba hay otro soldado). A continuación, despeja tu salida eliminando a los enemigos que patrullan fuera. Salta al río, y desde ahí ve cosiendo a balazos a cuantos alemanes salgan a tu paso, hasta llegar al cañón AA (antiaéreo). Si no quieres pasarlas canutas lo más recomendable es rodear el granero cubriéndote tras las esquinas. A estas alturas ya deberías saber que la ametralladora es tu mejor aliada contra grupos numerosos. En cuanto llegues al cañón, utiliza toda su potencia de fuego para neutralizar una camioneta de soldados (no tardarás mucho en descubrir otro cañón en el granero del fondo). Junto al vallado hay un camino que deberás seguir, pero los enemigos serán muy numerosos, así que evita sorpresas avanzando lentamente y sin dejar cabos sueltos. Al final del camino hay un puesto fijo de ametralladora que puede hacerte sufrir un poco. Simplemente ponte a cubierto, prepara uno o dos disparos certeros de rifle y… vía libre. También verás un molino del que cuelga un desafortunado paracaidista. Acaba con sus captores y únete a su pelotón. Seguidamente aparecerá un tanque alemán, así que busca raudo al cañón Flak88 para acabar con él antes de que pueda disparar sobre tus hombres (si lo consigue la misión fracasará estrepitosamente).

Quiz 1

¿Qué ocurre si alcanzan al médico en las trincheras?

A. No morirá.
B. Fracasará la misión.
C. Soltará un botiquín.



▶ **PARTE 2: CAMPO A TRAVÉS.** Tras la charla por radio sabrás que debes derruir el puente del ferrocarril y acabar con el coronel Hilderbrant. Dirígete al molino que tiene unas escaleras (para eliminar al francotirador de la ventana y a los hombres apostados en el almacén). En las inmediaciones hay otra casa y un granero cubiertos por nazis, y poco después otra granja con un camión aparcado, totalmente rodeada de soldados. Tras el barrido de rigor, tu capitán reventará con dinamita la puerta del granero, revelando un cañón antiaéreo y varios soldados ocultos. Acaba con ellos, coloca una carga explosiva a los pies del mecanismo y huye de la explosión. Ten cuidado, porque inmediatamente aparecerán más nazis para ver lo que ha sucedido. Sigue el camino de sembrados hasta llegar a una caseta en la que acabarán con la vida del cabo Galloway. Infíltrate en el edificio, límpialo de ratas y camina ▶▶

hasta una verja que abrirá el capitán. El recinto interior es algo así como una emboscada, por lo que antes de que maten a tus hombres, métete por la primera puerta a tu izquierda y fulmina agresivamente a cuantos soldados encuentres dentro. De nuevo en el exterior, dispara a los nazis del granero y al francotirador de la ventana. Luego sube al primer piso del edificio y atiende las órdenes de tu capitán. Deberás destruir el cañón AA que se puede ver desde tu posición, pero no te precipites, porque si disparas desde lejos encajarás un proyectil de respuesta. En su lugar, ve por el balcón dando un rodeo y coloca la carga tras matar meticulosamente a los guardias. Por último, sigue hasta el arroyo y espera a que uno de tus hombres dinamite la verja del paso húmedo.

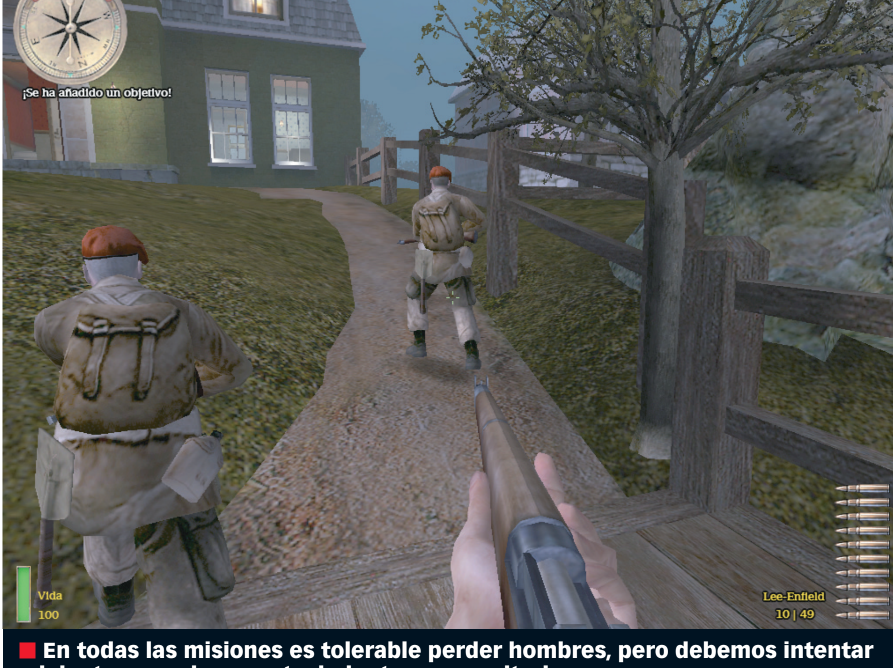


▶ PARTE 3. AL OTRO LADO DEL RÍO. Tras un ligero paseo fluvial alcanzarás el embarcadero, pero no se te ocurra disparar a los dos guardias que patrullan la orilla. Aprovecha el tiroteo para entrar en la casa y limpiarla de enemigos. Al salir por el otro lado te dispararán por el flanco derecho y verás huir al coronel alemán en moto. Pronto verás esa misma moto aparcada junto a una caseta, que deberás inspeccionar. En el piso de arriba encontrarás al coronel y podrás propinarle una buena ración de plomo hasta que caiga por el balcón. Cuando

Quiz 2

¿Qué hay junto al avión derribado en Berlín?

A. Documentos confidenciales.
B. Un cadáver.
C. Nada.



■ En todas las misiones es tolerable perder hombres, pero debemos intentar adelantarnos a los acontecimientos para evitarlo.



■ La ametralladora Sten Mark es muy efectiva, pero exige numerosos disparos sobre el objetivo.



■ Debemos colocar las cargas explosivas en la vía ágilmente, o el tren pasará de largo.

Bombas adhesivas





EL MANEJO DE BOMBAS adhesivas parece sencillo, pero sólo lo es cuando se dinamitan objetivos no hostiles. En el caso de camiones de refuerzos o semiorugas, conviene que coloquemos la carga ANTES de que bajen los alemanes, de forma que la explosión barra de un plumazo a sus ocupantes. En escenarios con lluvia intensa la mecha se apaga, así que no tendremos más remedio que forzar la explosión disparando a la carga desde lejos.

PARA DESTRUIR UN TANQUE con bombas lapa, conviene buscar un escondrijo alejado del cañón, desde el que podamos abalanzarnos sobre las ruedas, colocar la carga y regresar a cubierto. Por ridículo que parezca en términos de realismo, los proyectiles de un blindado pueden alcanzarnos aún cuando estemos tan cerca del mismo que no dispongа de ángulo de tiro, así que no es muy recomendable permanecer quietos frente al vehículo.

SI PERMANECES FUERA DE LAS TRINCHERAS QUEDARÁS EXPUESTO A LOS BOMBARDEOS, POR LO QUE SERÁ CONVENIENTE QUE AVANCES DE SOCAVÓN EN SOCAVÓN

vuelvas al camino, tu compañero te avisará de la presencia de un blindado. Usa el cañón Flak de las inmediaciones y dispara un obús certero al primero carro, derriba las paredes restantes y destruye el segundo carro de combate que aparecerá. Ahora, junto a tu hombre de confianza, borra toda resistencia enemiga, recoge las cargas explosivas del paracaídas y busca una verja de acceso a la estación. Mucho cuidado, porque pronto te lanzarán granadas desde lo alto. Para acceder al ferrocarril, busca el garaje de reparaciones) y sube por las escalinatas fulminando al resto de alemanes. Una vez arriba, dirígete al puente y coloca las cuatro cargas explosivas con RAPIDEZ, sin prestar atención a quienes te disparan desde lejos.



CAMPAÑA 2: ASALTO DE LOS ARDENES

▶ PARTE 1: EL BOSQUE A PIE. Siguiendo el sendero natural del bosque nevado, pronto te toparás con varios soldados por la ladera de tu derecha. Acaba con ellos y sigue hasta el fondo, caminando en trayectorias irregulares para evitar que el artillero te alcance con el fuego de mortero. En cuanto despejes un poco la vía, toma los mandos del Nebelwefer (el cañón mortero) y espera a la llegada de un camión oruga por el flanco izquierdo. Sé efectivo y dispara sobre su carga (soldados), para a continuación barrer a todos los enemigos desperdigados por la ladera de enfrente. Cuando el cañón deje de resultarte útil, destrúyelo con una bomba adhesiva. No tardarás en ser sorprendido por tres granadas lanzadas desde el flanco izquierdo. Eso te dará una idea de por dónde seguir, así que trepa la montaña y acaba con los hombres apostados en las trincheras. El área siguiente es un campamento con una torre de vigía. Finiquita toda resistencia, prestando especial atención al francotirador de la torre (puedes recoger su rifle con mira telescópica subiendo por las escaleras). Si revisas tus objetivos verás que antes de proseguir también debes colocar ex-



■ Para destruir el caza bombardero de los Ardenes es imprescindible "adivinar" su trayectoria de vuelo con el cañón AA.



■ En las trincheras, conviene afinar la puntería al máximo para evitar recargas innecesarias.



■ Los prismáticos pueden resultarnos muy útiles a la hora de ver lo que nos espera a continuación.

Defender las trincheras

REUNIDO CON TUS HOMBRES, deberás defender la línea de trincheras para evitar que los alemanes tomen vuestras posiciones.
Para ello, usa la ametralladora en ráfagas cortas y precisas, recorriendo lateralmente el interior de la trinchera y asistiendo aquellos puntos susceptibles de ser invadidos.

NO TE ADENTRES en campo abierto ni por asomo, ya que serás derribado por fuego de mortero. Por lo general, si dejas que los alemanes se acerquen demasiado, tus hombres gritarán retirada y tendrás que volver a empezar. En cuanto hayas barrido la primera línea de defensa, recoge los cohetes del suelo y dirígete a la trinchera izquierda.

UNA VEZ ALLÍ, recoge el lanzacohetes y cambia rápidamente a ametralladora para repetir el proceso de defensa, a la espera de que llegue un blindado al que deberás derribar con la artillería. En cuanto quede asegurada la zona, salva la partida y regresa a la trinchera inicial para defenderla de más tropas, dos tanques y un semioruga.

plosivos en el campamento. Ahora prepárate, porque tu siguiente encontronazo será con un tanque alemán. No dispones de artillería anticarro, por lo que no tendrás más remedio que acercarte ágilmente a sus ruedas para colocarle un explosivo adherente. En cuanto lo consigas, aléjate a toda prisa del radio de acción de la bomba, y da buena cuenta de los soldados enemigos que lo escoltaban. Al pasar la línea de trincheras (aparte de contrarrestar numerosos efectivos alemanes) deberás eliminar otro tanque por el método ya descrito. A estas alturas de la misión te habrás dado cuenta de que es sumamente importante utilizar la grabación rápida de partidas en los momentos de mayor calma, de forma que no tengas que volver a empezar desde cero si todo te sale mal.

Quiz 3

¿Qué pasa si se apaga la mecha de una bomba lapa?

A. Tarda más en explotar.
B. Ya no explotará.
C. Hay que dispararle

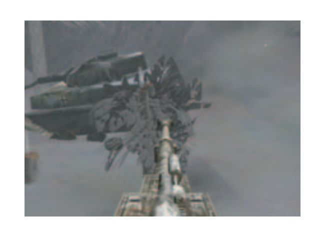


▶ **DE TODAS FORMAS,** uno de tus soldados es médico y sanará tus heridas en momentos críticos. El siguiente tramo corresponde a la base de reabastecimiento, pero si aún no has destruido todos los Nebelwefer, será el momento adecuado para desandar el camino recorrido y asegurarte de ello. Finalmente, un camión de soporte te volcará ante ti, lo que dará paso a un carrusel interminable de soldados alemanes. Para facilitarte las cosas, fulmina rápidamente a los hombres junto al camión y acércate a toda prisa al nido de artillería para tomar los mandos de la ametralladora fija. Con ella podrás borrar del mapa a toda la tropa sin apenas esfuerzo (y lo que es más importante, sin gastar nada de munición). Bien, ahora sólo resta entrar en la base, pero puedes suponer que estará completamente atestada de nazis. Recorre el edificio revisando una por una todas las estancias, sin olvidar el piso de arriba antes de salir al patio interior. Una vez fuera, abre los portones de los garajes. En el primero encontrarás un tanque aparcado, que puedes destruir como objetivo secundario. en el segundo (el de en medio) está el ansiado camión de soporte.



▶ **PARTE 2: EL BOSQUE EN CAMIÓN**

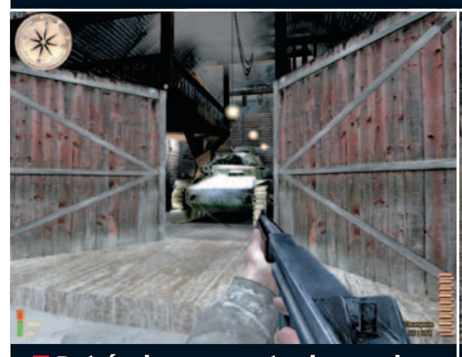
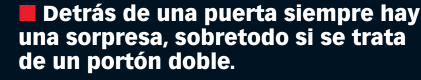
Tras romper la verja a bordo del camión, dispara al guardia oculto en la caseta de la izquierda, y prepárate para fulminar a dos soldados que hay al salir de las instalaciones (uno irrumpirá por tu derecha, y el otro te apuntará desde la colina de enfrente). Pronto verás un Panzer abandonado en la cuneta derecha. Gira a tu izquierda inmediatamente y verás un grupo de soldados amenazante junto a otro Panzer avanzando hacia ti. Centra tus disparos en el tanque y acaba luego con los hombres de a pie (de lo contrario serás derribado). Luego verás una camioneta con hombres, y justo al lado, otro blindado peligrosísimo. Acaba con él, y tu vehículo pronto quedará atrancado en la cima de una colina. Aprovecha esos preciosos segundos de incertidumbre para disparar al Nebelwerfer que hay abajo. Si no has podido atinarle, tu camioneta atropellará el campamento al descender (presta atención a la torre de vigía) y se detendrá durante un instante. Cuidado, porque pronto aparecerá un tanque por tu espalda, acosando al camión de soporte aliado. Destrúyelo y vuélvete al frente para derribar otro soldado. Un árbol se derrumbará en tu trayectoria, haciendo cambiar la ruta del camión hacia las trincheras y coincidiendo con el paso de otro peligrosísimo tanque.



▶ **DE NUEVO COLINA ARRIBA,** verás aparecer varios hombres y un camión oruga. Tras acabar con él descenderás para cruzar la carretera, pero deberás tener buen pulso para atinar al camión oruga que irrumpirá en el camino (ten mucho cuidado con el artillero oculto a la derecha de la montaña). Aparecerá otro blindado a unos diez centímetros de ti al que deberás disparar a bocajarro, y justo al darte la vuelta, un soldado de despiste y una torreta. Olvídate de ambos durante unos segundos y céntrate en el carro de combate de rigor. Al descender, volverás a ver el camión de soporte que se encuentra amenazado por un vehículo semioruga. Destrúyelo y gírate para deshacerte de una peligrosa torreta y, nuevamente, otro semioruga. A tu derecha encontrarás a un artillero oculto, y sobre la colina de la izquierda a más efectivos alemanes luchando con tus hombres. Tras acabar con el último Panzer, habrás llegado a tu destino. ▶▶



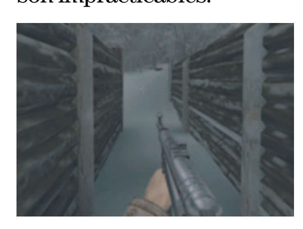
■ En Berlín conviene revisar todos y cada uno de los edificios en ruinas para evitar emboscadas de francotiradores.



■ Detrás de una puerta siempre hay una sorpresa, sobretodo si se trata de un portón doble.


■ El rifle M1 Garand es ideal para acabar de un solo tiro con soldados que se encuentren aislados.



▶ **PARTE 3: LAS TRINCHERAS (1)** Tu compañía ha sido sorprendida por un bombardeo aéreo, y las bajas están siendo catastróficas. En esta parte de la misión es FUNDAMENTAL que permanezcas siempre dentro de las trincheras y salgas sólo para cambiar de posición. Aunque parezca mentira, dentro de una trinchera jamás serás alcanzado por las bombas. Bien, para empezar, acércate hasta la primera red de túneles, y de ahí salta a la siguiente trinchera. En ella te reunirás con dos oficiales que te pedirán que localices un médico para asistir al soldado malherido. A estas alturas ya deberías haber descubierto que cuando caminas por la nieve no puedes soportar más de tres o cuatro bombas sin caer malherido, así que usa el guardado rápido cada vez que alcances una posición segura en buen estado de salud. Eso sí, es importante que no guardes tu posición si has sido gravemente herido (por debajo de 30 ó 20 puntos de vida), puesto que siempre que saltes de una trinchera a otra puedes ser alcanzado por el bombardeo, y eso te podría obligar a empezar de cero. La tónica consiste en desandar el camino hasta tu posición inicial, y de ahí saltar de hoyo en hoyo, hasta encontrar al sanitario. Ten mucho cuidado, porque una de las trincheras será invadida por un árbol caído. Si consigues llegar hasta el médico podrás tomar un botiquín que te repondrá al completo (momento idóneo para salvar la partida). A partir de ese instante, el médico te seguirá a donde vayas (no te preocupes por su vida, no morirá). Simplemente usa la técnica del acierto y error para volver hasta el soldado herido, y ten en cuenta que hay caminos trampa que son impracticables.



▶ **POR LO GENERAL,** cuando aguardas en una trinchera para salir corriendo, estallan ante ti al menos cuatro o cinco bombas, y acto seguido se produce un momento de calma. Calcula bien esos instantes para dar el salto. En el recuadro adjunto te indicamos cómo superar el siguiente asedio a las trincheras.



▶ **PARTE 4: LÍNEA ALIADA** Avanzas de nuevo a campo abierto, bajo fuego intenso. Al igual que antes, si permaneces sobre la nieve quedarás expuesto a los bombardeos y a los proyectiles de mortero, por lo que será conveniente que recorras frontalmente el camino, saltando de socavón en socavón. Mientras te deshaces de los soldados enemigos, prepárate para derribar dos tanques blindados y un nido de ametralladora. Si alcanzas la entrada de la aldea, mantente fuera de la línea de alcance de los francotiradores (sitos en el campanario), y evita el acercamiento a los nidos de ametralladora subsiguientes, hasta llegar el granero donde deberás reunirte con tu superior. Síguele en todo momento, ya que si te separas de él o tomas una ruta alternativa serás acribillado indistintamente. El objetivo principal es limpiar de francotiradores el interior de la iglesia. Cuando llegues al piso de arriba, trepa por las cajas hasta la escalera, de forma que puedas matar al francotirador que hay en lo más alto del campanario. Una vez ahí, usa el rifle con mira telescópica desde los ventanales y elimina a los tres artilleros de abajo. De nuevo, vuelve a descender y sigue a tu oficial por la nieve hasta que aparezca un blindado, del que podrás deshacerte con la ayuda de un cañón Flak (debes ser rápido). Para cumplir el siguiente objetivo, limpia a golpe de escopeta recortada el hotel entero, recorriendo todas sus estancias. Al salir del edificio, acércate hasta el tendido eléctrico y verás a tus hombres reunidos. Lo único que restará es derribar un avión enemigo con la torreta AA. Para ello, mantén pulsado el botón de dis-

Quiz 4

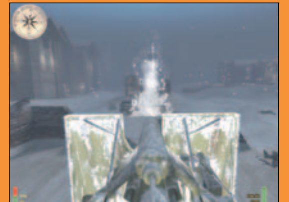
¿Qué ocurre si los alemanes cruzan las trincheras?

A. Pisarán las minas.

B. Harán que nos rindamos.

C. Aumentará la dificultad.

Cañones y torretas

CADA TIPO DE CAÑÓN dispone de sus propias características y física. Los más potentes de todos son los Flak88, devastadores contra tanques pesados, camiones y semiorugas, aunque poco maniobrables, y con un tiempo de recarga inaudito. Su uso sólo es recomendable cuando no haya infantería que nos acose. Los cañones AA tardan mucho en responder al gatillo, pero sirven tanto para camiones como soldados o aviones.

LOS NEBELWERFER son muy útiles contra infantería, pero inofensivos contra blindados de gran calibre. Sin embargo, su movilidad nos permite cubrir un área bastante amplia de la estepa nevada. Los morteros parecen inútiles, ya que nos obligan a calcular la parábola que describirá el proyectil, pero si aprendemos a usarlos puede que nos llevemos una sorpresa derribando nidos de ametralladoras. La artillería más versátil contra infantería es la ametralladora fija, aunque es estéril contra blindados.



En numerosas ocasiones seremos sorprendidos por la espalda o por los flancos, así que no debemos dar nada por supuesto.



En lugares cerrados lo más aconsejable es usar ametralladoras o escopetas de impacto.



Los cañones Flak88 pueden resolver muchas situaciones rápidamente. Úsalos.

Manejo del blindado





EL TANQUE RUSO que conducimos en Berlín es un aparato realmente potente y devastador, pero su blindaje puede ser dañado severamente por artilleros de a pie. De ahí que resulte imprescindible ir alternando entre la ametralladora fija y los proyectiles. No obstante, conviene considerar que la ametralladora tiene un ángulo de giro de apenas treinta grados laterales, puesto que va adherida al cañón. Para apuntar con soltura, habrá que mover primero el cañón cerca del objetivo, y luego cambiar a la ametralladora y apuntar.

PARA MOVER EL CAÑÓN conviene recordar que en ningún caso resulta necesario que giremos la carrocería entera. De hecho, mover el tanque en la dirección del cañón resulta una mala costumbre que puede ponernos en más de un aprieto en diferentes situaciones. Si somos lo bastante diestros con el teclado y el ratón, podemos llegar a mover el blindado de manera frontal a la vez que conseguimos cubrir nuestra retaguardia. Eso sí, hay que tener en cuenta que la rotación del cañón resulta sumamente lenta, por lo que resulta recomendable priorizar nuestros objetivos.

EN EL BOSQUE DE ARDENES DEBES DESTRUIR TODOS LOS CAÑONES NEBELWEFER QUE ENCUENTRES A TU PASO. DE LO CONTRARIO TE TOCARÁ DESANDAR EL CAMINO

paro ANTES de que pase el pajarito, anticipándote así a su trayectoria.



CAMPAÑA 3: LA CAÍDA DE BERLÍN

▶ **PARTE 1: BERLÍN A PIE** Deberás revisar el callejón trasero para fulminar al pelotón alemán oculto. Recorre la calle principal hasta llegar al puente desde el que alcanzarás a un francotirador. Pronto llegará una camioneta con más soldados . Tras recorrer el puente, deshazte de una ametralladora fija y otra camioneta. Atraviesa el área de morteros y dirígete a las ruinas, pero espera al paso de un avión, ya que poco después oirás el ruido de un blindado a tus espaldas. Coloca la carga adhesiva sobre sus ruedas y reviéntalo a distancia (cuidado con los dos "turistas" que le acompañan). A partir de ahora el rifle con mira telescópica será tu mejor amigo. En cuanto gires la esquina tendrás que enfrentarte a varios soldados junto a un mortero, tres francotiradores en los tejados (norte, este y oeste) y otro convoy de refuerzos. Podrás distinguir el avión aliado, junto a varios enemigos y un camión. Fulmínalos y acércate al aparato caído para recoger los planos. Verás un edificio parlamentario que esconde un cañón Flak88. Si te acercas a esa zona hará aparición otro blindado. Mucho cuidado al montar el Flak, ya que serás sorprendido por varios soldados. Luego, dirígete al camino del que venía el blindado, enfrentándote a una guerrilla numerosa, y eliminando a otro blindado que se lanzará sobre tu cabeza (literalmente). Quita de enmedio a varios francotiradores y entra en el callejón, y limpia la primera tienda llena de nazis. Encontrarás un botiquín y bombas lapa. Sigue andando por el callejón, y eventualmente te toparás con otro convoy y un blindado. Si sigues recto la misión te será más compleja, con tanques y francotiradores de por medio. Sin embargo, puedes optar por entrar en las ruinas del edificio que hay junto al último tanque derribado, trepando por los tabiques y tablones. Recorrerás el interior de las instalaciones de inteligencia, en las que hallarás un sobre con códigos y una caja fuerte. Después de eso, tan sólo restará que bajes a por el tanque ruso que conducirás en la siguiente misión.

Quiz 5

¿Qué debemos hacer al salir de la barca?

A. Matar a los centinelas.
B. Limpiar la casa.
C. Escondernos.

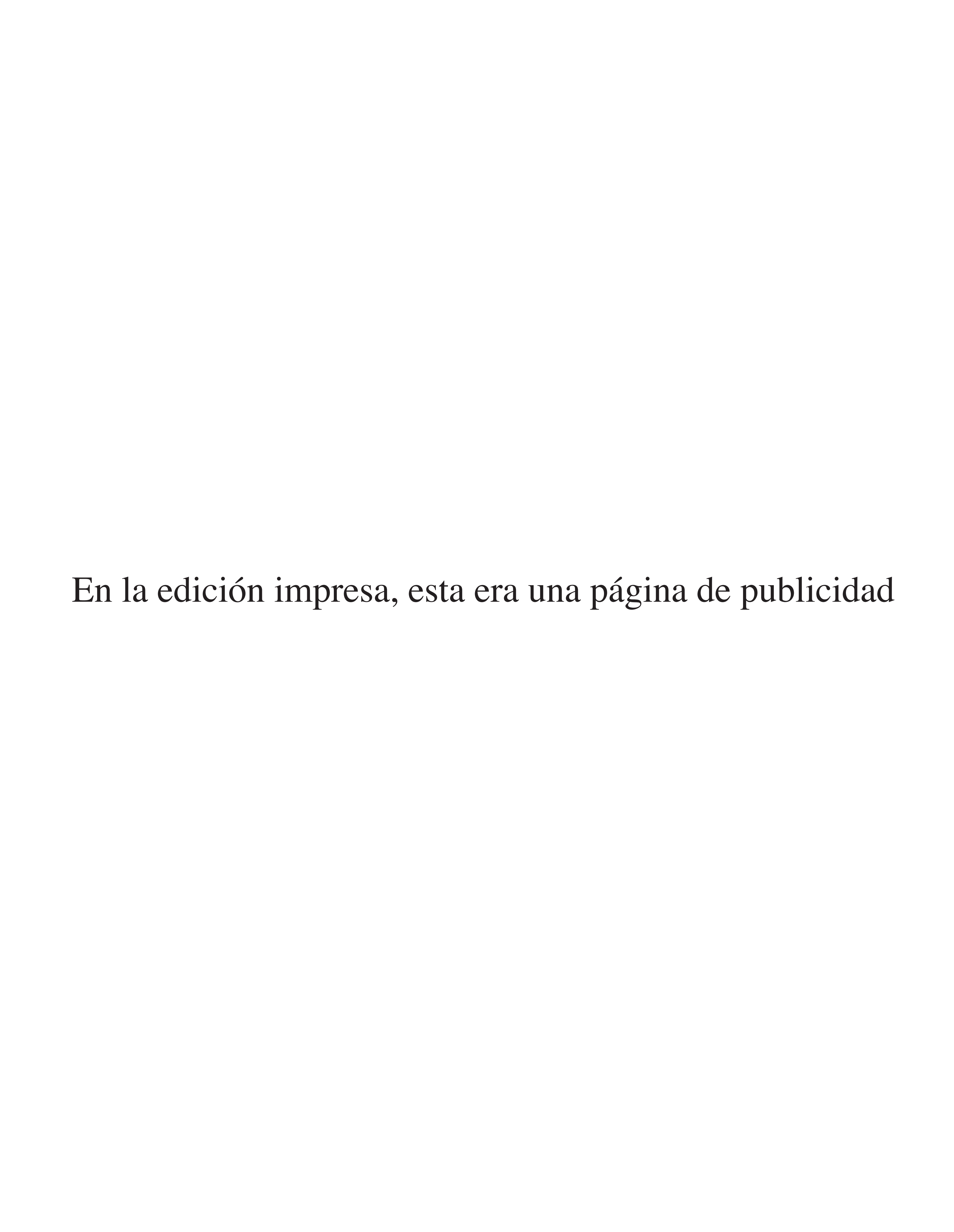


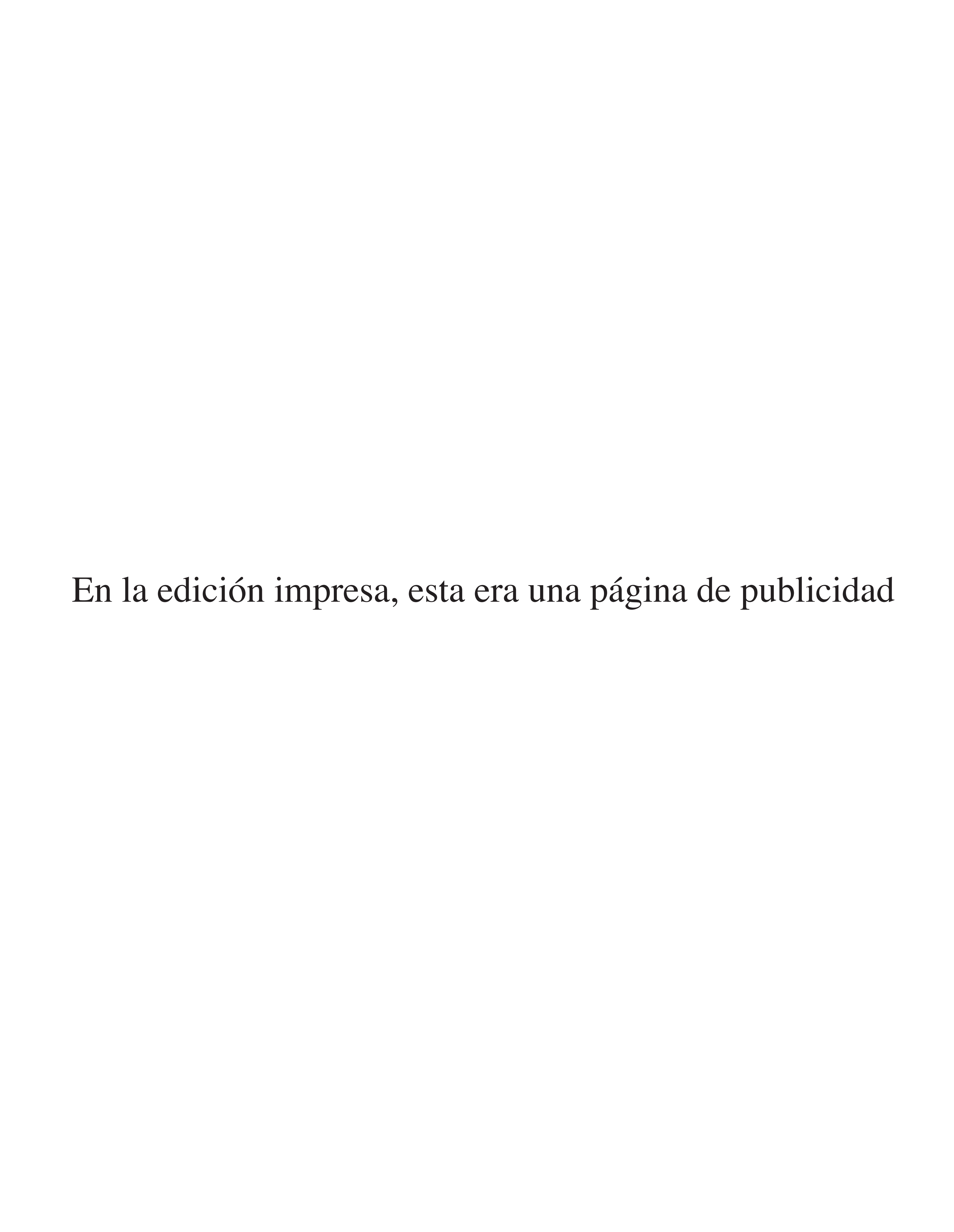
▶ **PARTE 2: REGRESO EN TANQUE** Del edificio a tu derecha aparecerán varios hombres por sorpresa, y un tanque por el frente izquierdo. La plazoleta central se encuentra abarrotada de artilleros ocultos, así que avanza pausadamente y ametrállalos sin demora, o te dispararán cohetes (pronto aparecerá otro tanque por tu derecha). Puedes recoger barriles de salud en el mismo lugar. Avanza por la única vía practicable y te toparás con varios artilleros, un semioruga y un tanque (prioriza sobre el tanque). Verás pasar un avión, y al girar la esquina te esperan un artillero en el balcón, un tanque tras las ruinas y un semioruga al final del callejón. Al entrar en la plaza dónde encontraste el avión derribado serás asediado por más artilleros, un tanque por el frente y otro por la retaguardia (un avión se encargará del último). De las ruinas del fondo de la plaza aparecerá otro tanque, y una oruga al entrar en la plaza de los morteros. Destruye el puente paralelo al de piedra, y reúnete con tus hombres. Llegará el apoyo aéreo y el fin de la guerra con él…

J.M.

Soluciones Quiz

1.A. No morirá. **2.A.** Documentos confidenciales. **3.C.** Hay que dispararle **4.B.** Harán que nos rindamos. **5.B.** Limpiar la casa.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

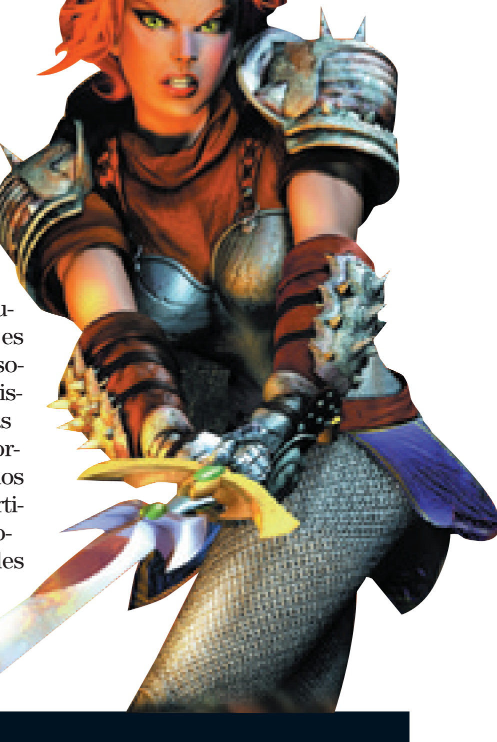




Dungeon Siege

CONOCE A TUS PERSONAJES

La composicion de un grupo de aventureros en «Dungeon Siege» puede ser tan variada como desees, pero si conoces las ventajas y desventajas de cada profesión, seguro que tu decisión al respecto será más acertada.



Lo bonito de «Dungeon Siege» es que puedes jugarlo exactamente tal y como tú quieras. ¿Te gusta la magia? Pues mete más magos. ¿Prefieres un grupo lleno de "tanques" con pesadas armaduras? No hay problema, puedes hacerlo. Pero sea cual sea la composición de grupo que escojas, tienes que ser consciente de los puntos fuertes de cada profesión para sacarles el máximo partido. Aunque en esta lupa hablamos de "guerreros", "arqueros" y "magos", en realidad puedes hacer personajes mixtos que usen una u otra habilidad según la situación. Date cuenta, no obstante, que sólo los personajes especializados podrán usar las armas y hechizos más eficaces de cada profesión, ya que por lo general hacen falta atributos y niveles de habilidad muy altos para poder equiparlos. En otras palabras, si repartes tus ganancias de experiencia entre dos habilidades, tendrás un personaje versátil, pero que no podrá acceder a los mejores recursos del juego. Un buen consejo general a la hora de formar un grupo compensado para este juego es que tengas como mínimo un personaje especializado de cada tipo disponible y que al resto los hagas mixtos, si lo deseas. De todas formas, en los recuadros que incluimos a continuación detallamos las particularidades de cada tipo de personaje para que puedas saber cuáles son las ventajas e inconvenientes de cada uno de los tipos de personaje que te ofrece «Dungeon Siege».

El Guerrero

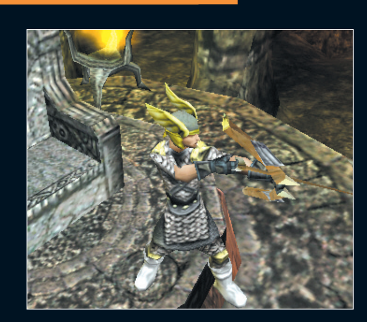




LOS PERSONAJES MÁS IMPORTANTES de tu grupo son, sin lugar a dudas, tus guerreros. Como usan principalmente la habilidad de lucha cuerpo a cuerpo, mejoran mucho su fuerza, y por tanto pueden manejar las armaduras más pesadas y las armas más mortíferas. Por si esto fuera poco, la fuerza es el atributo que tiene mayor incidencia en la salud, así que un guerrero es capaz de encajar más castigo que cualquier otro personaje durante más tiempo. Esto los hace ideales para la primera línea de batalla.

LOS INCONVENIENTES de los guerreros son que para poder atacar tienen que acercarse a sus objetivos, lo cual supone que a menudo alertan a monstruos que todavía no habían visto al grupo. No es mala idea entrenar un poco a tus guerreros en el arte del tiro con arco, de manera que en un momento dado puedas mantenerlos en su sitio sin meterse en "fregados", pero sin dejar de aguijonear a los monstruos activos. Otro problema de los guerreros es que pueden estorbarse entre sí al intentar atacar a un mismo monstruo, mientras que los personajes de ataque a distancia no tienen ese problema. Tres o cuatro guerreros deberían ser tu máximo absoluto a la hora de componer un grupo equilibrado.

El Arquero





EL USO DE ARMAS A DISTANCIA no está en absoluto limitado a los arqueros especialistas, ya que como hemos visto, un guerrero puede en un momento dado echar mano de un arco o ballesta (o una ametralladora, ya puestos). Del mismo modo, puedes hacer un arquero mixto que debilite a los enemigos a distancia y se cambie a las armas cuerpo a cuerpo cuando los monstruos se acerquen demasiado. Si haces un arquero puro, tendrás que confiar en los guerreros del grupo para interceptar a los monstruos antes de que le alcancen y le maten. Si has hecho un grupo sin guerreros, tendrás que recurrir a la táctica de atacar y correr para mantener a los múltiples enemigos a raya.

LOS INCONVENIENTES DE LOS ARQUEROS son que, a diferencia de los magos, normalmente no pueden hacer daño simultáneamente a más de un objetivo a la vez. La excepción a esta regla viene dada por armas exóticas como el lanzagranadas o el lanzallamas. A diferencia de un guerrero, un arquero no puede llevar armaduras demasiado pesadas (si bien su atributo de fuerza mejora más rápidamente que el de los magos) y tampoco hace tanto daño como un luchador de cuerpo a cuerpo.

El Mago





■ **LAS DOS ESCUELAS DE MAGIA** de «Dungeon Siege» son magia de ataque y magia natural. Ambas incluyen una gran variedad de hechizos tanto de ataque como de defensa y de apoyo, lo cual hace de los magos los personajes más versátiles del grupo. Además, los magos de nivel intermedio y alto pueden usar hechizos que afectan a más de un enemigo simultáneamente, lo que los convierte en tu mejor solución para hacer frente a hordas de monstruos. Tal vez no hagan suficiente daño como para tumbarlos por sí mismos, pero los debilitan lo bastante como para que tus guerreros rematen la faena.

■ **LOS INCONVENIENTES DE LOS MAGOS** es que son muy débiles, tanto en salud como en fuerza. Por ello, debes hacer todo lo posible para mantenerlos alejados de los combates cuerpo a cuerpo, ya que son incapaces de llevar armaduras pesadas para protegerse. El otro inconveniente es que, a diferencia de los arqueros, a un mago se le puede acabar la "munición", que en su caso es el superpoder. Asegúrate de que todas las pociones de superpoder que recoja el grupo acaben en las mochilas de los magos, y úsalas sin reparo tan pronto como se queden sin él.

Los Mercenarios





■ **A LO LARGO DE TU AVENTURA** encontrarás a muchos personajes que están dispuestos a unirse a tu grupo, aunque normalmente tendrás que pagarles una cierta cantidad de oro. Dado que el máximo de personajes es ocho (y probablemente quieras llevar menos para no tener que repartir tanto la experiencia), llegará un momento en el que tendrás que "despedir" a alguien para hacer sitio. Si te ves en esa tesitura, asegúrate de vaciarle la mochila antes de pedirle que se vaya, porque los personajes nuevos suelen venir con muy poco equipo propio.

■ **PARA DECIDIR** si la incorporación de un personaje nuevo merece que despidas a uno de tus leales compañeros, usa el botón de "ver" que aparece en el cuadro de diálogo y compara los atributos que tiene. Algunos personajes (como Lord Bolingar) vienen definidos de forma muy rígida para una profesión específica, mientras que otros (como Ulora o Gyorn) pueden ser moldeados por ti casi desde cero para que se adapten a cualquier rol que desees asignarles dentro del grupo.

Las Armas





■ **A LA HORA DE ESCOGER UN ARCO** no te fijes únicamente en el atributo de daño pelado, porque la velocidad a la que se realizan los disparos es también determinante para calcular cuanto daño hará a un objetivo en combate. Otro atributo interesante es el del alcance: cuanto más alcance tenga un arma a distancia, antes podrá empezar a disparar a su objetivo, e incluso hace más fácil separar a los monstruos de un grupo sin "despertar" a sus compañeros, ya que no hace falta acercarse tanto.

■ **LOS ESCUDOS** proporcionan a tus personajes un suplemento de defensa y les otorgan la posibilidad de desviar ataques. Estas bonificaciones no se aplican cuando están usando armas de dos manos, pero fíjate que los otros tipos de bonificaciones mágicas (+1 en armadura o energía, por ejemplo) sí que se aplican cuando el escudo está equipado, aunque no se esté usando activamente. Esta característica también puede aplicarse a los armas en general, ya sean a distancia o cuerpo a cuerpo, así que fíjate bien en las bonificaciones mágicas que otorgan y no dejes de equipar a tus magos con ellas, ¡aunque luego no las usen!



Warcraft III

LOS ELFOS NOCTURNOS son la raza más peculiar y (también la más popular) del juego. Están especializados en los ataques a distancia y la guerra aérea, siendo particularmente temidos por sus tácticas de acoso y guerrilla.

1 **EL ORDEN DE CONSTRUCCION INICIAL** de los elfos nocturnos es el más complejo, ya que admite diversas variantes. El que te proponemos aquí es muy sencillo, y suele funcionar bastante bien. Como de costumbre, manda crear tres wisps y pon el punto de salida en la mina. Mete a los wisps iniciales en la mina y vete sacándolos de ahí uno a uno para construir un altar y un pozo lunar. Al tercero ponlo a cosechar madera. Una vez que la mina vuelva a llenarse de wisps, pon el punto de salida del árbol de la vida en los bosques y encarga wisps sin parar mientras construyes una sala de los cazadores, un ancestro de guerra y un pozo lunar (tan rápido como lo permita la recolección de madera). La ventaja de este orden de construcción es que puedes empezar a crear cazadoras desde el principio. Si quieres usar arqueras, construye el ancestro de guerra lo primero.

2 **LOS POZOS LUNARES** se reponen por la noche y son muy eficaces para recuperar tus fuerzas después de cazar creeps. Úsalos tan a menudo como sea posible, y ponlos siempre en la parte más exterior de la base para facilitar su acceso a las tropas que vienen apuradas. Si llegan a atacar tu base, no cometas el error de fijar los pozos lunares en automático: es mucho mejor que los uses manualmente para curar a los héroes heridos y las unidades perjudicadas.

El mejor héroe

A los novatos les interesará empezar con la sacerdotisa de la luna, y atenerse al aura de efectividad y flecha de fuego (ésta última siempre en automático), ya que requiere microgestión mínima. Además, la habilidad de estrella fugaz es particularmente devastadora.





1



2

3 **LOS ANCESTROS PROTECTORES** han cambiado mucho tras el parche 1.4, de manera que ahora funcionan de forma parecida a las torres de las otras razas (ya no hacen daño de asedio, son más baratos y no tienen un alcance mínimo). Tienen el inconveniente de que se sacrifica un wisp al crear uno. Aprovecha que pueden andar para recolocarlos donde hagan más falta o acercarlos a la base enemiga. Usa su habilidad de “comer árbol” para abrirte camino a través de los bosques.



3

4 **LA PRODUCCIÓN DE ORO** de los elfos es muy similar a la de los muertos vivientes. Tienen el inconveniente de que deben esperar a entramar la mina antes de poder asignar a los wisps a sacar oro, por lo que deberías expandirte un poco antes de lo normal. La ventaja del entramado es que los wisps están protegidos de los ataques oportunistas.

5 **LAS VENTAJAS** más importantes de los elfos nocturnos residen sobre todo en su increíble velocidad: pueden atacar, hacer un daño considerable a una base enemiga, a una colonia o a un conjunto de tropas y salir corriendo antes de que el enemigo consiga reagruparse para devolver el ataque con garantías. Las cazadoras y driades son especialmente buenas en esa táctica, claramente guerrillera. Además, los elfos nocturnos pueden adquirir jinetes de hipogrifo desde la segunda actualización de su edificio principal, lo cual supone que pueden combatir desde el aire de forma efectiva antes que cualquier otra raza. Son una raza muy interesante, si respetas sus características propias y juegas tratando de aprovechar al máximo sus virtudes. Aconsejable especialmente para jugadores más o menos avanzados.



4

5

NHL 2003

LAS TÁCTICAS son a veces la mejor manera de ganar el partido. Y es que no todo son empujones peleas y fuerza bruta en hockey hielo.



■ **LOS GIROS** en seco son el mejor recurso para zafarte de un marcaje y no son tan arriesgados como los regates de cara a perder la posesión del puck.



■ **EL DISPARO** a puerta al primer toque es una buena idea, pero en lugar de pasar al rematador, tira a puerta y mantén presionada la tecla de taponar.



■ **APROVECHA** las habilidades específicas. Avanza con el francotirador por el lateral, y tira a puerta. Desde allí podrás marcar con un tiro de muñeca.



■ **ACTIVA EL RALENTIZADO** del partido para encarar al portero, amagar el disparo y cuando veas a cámara lenta hacia dónde cubre, cambiar la dirección.



■ **DISPARA** pensando en el rechace; debes anticiparte a la posible trayectoria del despeje para ganar las décimas de segundo necesarias y llevártelo.



■ **CAMBIA DE RITMO** con el turbo cuando vayas a realizar una pasada por detrás de la portería porque así evitarás el placaje y podrás pasar el puck hacia atrás.



■ **SUELTA** el botón de disparo a puerta antes de que el potenciómetro alcance la zona roja porque de lo contrario el tiro nunca irá angulado.



■ **EN DEFENSA** es mejor que optes por centrarte en rodear tu portería y taponar tiros y pases; si fallas en el placaje dejarás un boquete en la defensa.

Ultima Online

LOS OBJETOS son el tema principal del artículo de este mes. De momento sólo vamos a dar una somera descripción de los diversos tipos de armaduras que existen, cada jugador deberá decidir cuál le conviene más para su personaje.

1 EXISTEN DIVERSOS TIPOS de armaduras entre las que se puede escoger en «UO». Dependiendo de si llevamos un personaje tipo Mago, tipo Guerrero o tipo Bardo, nos convendrá decidirnos por una clase u otra. Además será necesrio tener muy en cuenta los penalizadores a destreza con que se define cada una de estas clases de armadura.

2 ARMADURA TIPO BONE (huesos): Se trata de una armadura ligera (indicada para magos) tiene un penalizador a la destreza de –9 (con la armadura completa) y no se puede reparar. Requiere Fuerza 40
Se compone de: Bone Arm plates (AR 4,4), Bone Armor (AR 10,7), Bone Gauntlets (AR 2,1), Bone Helm (AR 4,1), Bone Leg Plates (AR 6,6). Armadura total: 30. (Existe una variedad de este tipo llamada armadura de Huesos de Demonio, que proporciona armadura 46)

3 ARMADURA DE CUERO: También es una armadura ligera, pero ésta no tiene penalizadores a Destreza y tampoco se puede reparar. Requiere Fuerza 15 (25 para el cuero endurecido). Se compone de:
Bustier (AR 4,7), Gloves (AR 1,0), Cap (AR 1,8), Leggings (AR 2,9) y Gorget (AR 1,0). Armadura total: 13. (Existe una variedad de este tipo de armadura llamada de Cuero Endurecido, que proporciona armadura 16)

Armaduras

Tablas de armaduras según, tipo mineral empleado y bono mágico (Exc es Excepcional, Ring es Ringmail y Chain es Chainmail)

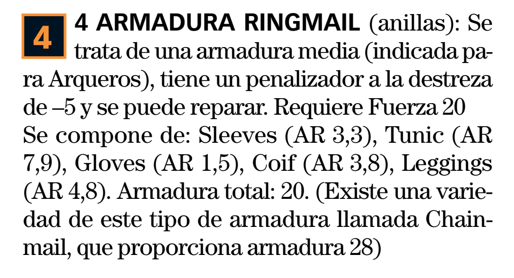
	RING	EXC RING	CHAIN
Iron	22.0	26.4	28.0
Dull Copper	24.0	28.4	30.0
Shadow	26.0	30.4	32.0
Copper	28.0	32.4	34.0
Bronze	30.0	34.4	36.0
Golden	32.0	36.4	38.0

	EXC CHAIN	PLATE	EXC PLATE
Iron	33.6	40.0	48.0
Dull Copper	35.6	42.0	50.0
Shadow	37.6	44.0	52.0
Copper	39.6	46.0	54.0
Bronze	41.6	48.0	56.0
Golden	43.6	50.0	58.0


1


2

4 ARMADURA RINGMAIL (anillas): Se trata de una armadura media (indicada para Arqueros), tiene un penalizador a la destreza de –5 y se puede reparar. Requiere Fuerza 20
Se compone de: Sleeves (AR 3,3), Tunic (AR 7,9), Gloves (AR 1,5), Coif (AR 3,8), Leggings (AR 4,8). Armadura total: 20. (Existe una variedad de este tipo de armadura llamada Chainmail, que proporciona armadura 28)




3

5 ARMADURA PLATE: La coraza de toda la vida (sólo para Guerreros puros), tiene un penalizador a la destreza de –20 y se puede reparar. Requiere Fuerza 40. Se compone de: Arms (AR 5,9), Breastpiece (AR 14,3), Gloves (AR 2,8), Helm (AR 5,4), Legs (AR 8,8), Gorget (AR 2,8). Armadura total: 40
Independientemente del tipo de armadura, también influye la materia (el mineral, en realidad) del que están hechas. Tenemos 9 tipos de minerales distintos (Iron, Dull Copper, Shadow, Copper, Bronze, Golden, Agapyte, Verite y Valorite) a nuestra disposición.
Además también tenemos 5 tipos distintos de armaduras mágicas, que proporcionan bonos a la defensa (Defense, Guarding, Hardening, Fortification, Invulnerability).
Hay que dejar claro que no tenemos por qué llevar un tipo de armadura completo, sino que podemos mezclar de varios tipos (por ejemplo, guantes tipo Bone y perneras tipo Plate) para conseguir los resultados deseados. Esto es realmente útil para ajustar el penalizador a Destreza que queramos tener.
Por otra parte, todos los tipos de armadura se pueden construir menos el tipo Bone, que lo arrojan algunas criaturas cuando las matamos. De ahí que no se pueda reparar y su alto bono de armadura (es difícil de encontrar completa).



4



5



Marine Mania

MONTAR UN ESPECTÁCULO MARINO requiere una preparación más minuciosa que una exhibición de animales normal, pero con estos consejos no tendrás problema.



BUSCA UN ESPACIO de tamaño suficiente para acoger las dos piscinas necesarias o créalo con la excavadora. Acuérdate de dejar sitio libre para colocar las gradas.



CREA UN ESTANQUE bastante grande porque para que el espectáculo resulte más vistoso; luego querrás poder introducir en él más de un ejemplar.



ELIGE EL TIPO DE ANIMAL que quieres utilizar en el espectáculo. Los animales aptos son aquellos que al ir a seleccionarlos aparecen marcados con una estrella dorada.



ACONDICIONA EL ESTANQUE de acuerdo a los gustos del animal. Esto se realiza igual que en la versión original del juego, sólo que usando las nuevas plantas y rocas.



HAZ UN SEGUNDO ESTANQUE para el espectáculo. Usa los muros marcados con una estrella dorada y asegúrate que tienen igual altura que los del estanque principal.



COLOCA LAS GRADAS junto al estanque del espectáculo y decora convenientemente los alrededores de manera que los visitantes se sientan más atraídos hacia el lugar.



COLOCA TODOS LOS OBJETOS necesarios para los espectáculos, tales como balones o plataformas, de manera que el repertorio de los animales sea lo más variado posible.



ESPECIFICA EL GUIÓN del espectáculo pulsando sobre la plataforma del estanque y eligiendo los trucos que deben ser realizados. No lo hagas muy largo.

Torero

CONSEJOS BÁSICOS para lidiar con este difícil simulador que es «Torero» y que puede volver loco al más pintado por su elevada dificultad.

PRACTICA EN LA ESCUELA hasta aprender los pases y movimientos básicos para cada suerte. Memoriza al menos dos o tres pases sencillos (como la belmontina), ya que es necesario encadenar figuras en la faena.

CORRIGE TU POSICIÓN antes de dar un segundo pase, ya que el toro puede quedar demasiado cerca de nosotros y así embestirnos. Tras el primer capotazo, corre hasta colocar al torero en la posición correcta.

EJECUTA LOS COMBOS con cadencia y aguanta hasta que el torero finalice el pase antes de soltar la última tecla. Si los haces demasiado rápido el capote se enganchará. Si eres lento, el toro te dará un revolcón.

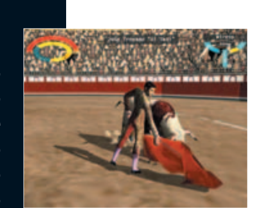
VIGILA LA DURACIÓN de cada tercio. En cada uno de ellos hay que ejecutar determinadas acciones, que no podemos realizar más tarde y que, si las incumplimos, pueden acabar con la descalificación.

EN EL TERCIO DE VARAS es recomendable escoger una vista de frente al vareador para poder controlar la cruceta y clavarla en la testud (el músculo abultado tras la cabeza).

EN LAS BANDERILLAS tenemos que citar al toro y empezar a correr en diagonal para apartarnos de su trayectoria (aunque si alejarnos demasiado). Pulsa el botón de acción antes de que llegue el toro o de lo contrario no conseguirás clavarlas.

El tercio de muleta

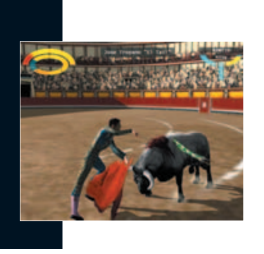
1 LA MULETA es la parte definitiva de la faena. En esta parte de la fiesta debemos enlazar varios pases antes de matar al toro (y tratar de hacerlo bonito), así que de nuevo nuestra recomendación es que paséis por la escuela taurina y practiquéis varios pases antes de lanzaros al ruedo y enfrentaros al público.



2 LA MUERTE DEL TORO es el momento álgido de la faena. Aquí, el torero debe encarar al animal a escasos metros, así que es conveniente que utilices el "paso lento" para acercarte al toro tanto como puedas sin que se enfurezca y nos ataque antes de tiempo. Las consecuencias pueden ser fatales. Te lo podemos garantizar.



3 CLAVAR LA ESPADA es la parte más complicada. Una vez frente al toro cambiamos el capote de mano y desenvainamos el estoque. El toro agacha la cabeza y nosotros nos abalanzamos sobre él, desviándonos hacia un lateral para evitar su embestida. Si lo hacemos bien, habremos completado la faena con éxito. ¡Dos orejas!



ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Age of Mythology
Curiosidades



Pulsa la tecla **"ENTER"** mientras juegas para acceder a la ventana de Chat, introduce un código y pulsa de nuevo **"ENTER"** . Los trucos se deben de teclear en mayúsculas:

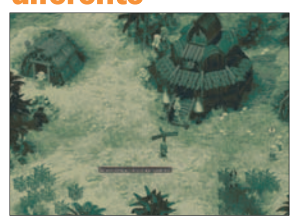
FEAR THE FORAGE
Poder de Vayas andadoras
BAWK BAWK BOOM Chicken
Poder divino
I WANT TEH MONKEYS!!!!!
Añade monos
WUV WOO
Hipopótamo morado volador
TINES OF POWER
Chico con un tenedor
O CANADA
Oso

Conflict Desert Storm
Tácticas útiles en combate



Acabando con los SCUDs:
Los SCUDs pueden ser destruidos con el rifle de francotirador. Para conseguirlo disparamos varias veces cuando se encuentre en posición de disparo y enseguida veremos cómo vuelan por los aires.
Acaba con el enemigo:
El juego envía una cantidad ilimitada de tropas una vez se activa la alarma. La única forma correcta de reaccionar es atacar; y es que intentar mantener ocupadas a estas tropas puede ser tu única manera de sobrevivir en estos casos. Es muy recomendable que lo hagas siempre que te encuentres escaso de municiones o salud, ya que puedes hacer que el número de tropas que lleguen sea mucho menor. También puede funcionar si envías un hombre lejos y lo mantienes allí mientras cumples tranquilamente los objetivos de la misión.
Subtítulo: Acceso a trucos: Si quieres acceder a una pantalla especial con modificadores (trucos), mantén pulsada la tecla de shift izquierda y teclea la palabra "desertwatch" (sin las comillas). Ahora, en las opciones del juego tendrás los ansiados trucos que te ayudarán a superar las misiones sin problemas. ¡Suerte!

Cultures II
Una visión diferente



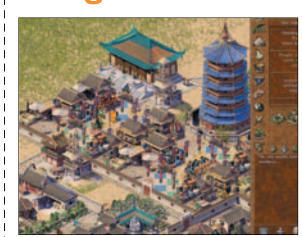
Introduce estos códigos durante el juego, en el menú de opciones de juego. Pulsa la tecla **F2** y teclea el código, escucharás un sonido indicándote que lo has hecho correctamente:
FUNEXPLORE – Muestra el mapa completo
FUNCOLORS – Cambia los colores entre gris, marrón, gris claro y normal
FUNLARRY – Reproduce los sonidos rápidamente, poner de nuevo para apagar.
FUNOUTTAKE – Reproduce el fichero outtake.mp3 desde el CD

Ducati World Challenge
Motos sin límites



Teclear los siguientes códigos como nombre del piloto:
ITSALLOVER – Acceso a todas las opciones de juego
GREEDYGIT – Dinero extra

Emperador
Códigos

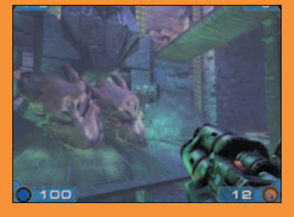


Durante la partida, pulsa **Ctrl+Alt+C** para mostrar un cuadro de diálogo, escribiendo los códigos siguientes, respetando mayúsculas y minúsculas.
Delian Treasury: 5.000 Delians
Gimme Goods: Consigue bienes gratis
I win again: Ganar misión
Lizardman: El héroe se transforma en lagarto gigante
Kill Enemy Units:
Mata unidades enemigas
Black Death: Mata unidades militares.

FIFA 2003
Activación de modos de juego

Edita tu fichero soccer.ini dentro del directorio de instalación del juego, luego ejecuta el juego de la forma normal en que lo haces siempre:
AUTO_TACKLING=1
Activa entrada automática
ONE_ON_ONE=1
Modo de juego uno contra uno
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1
Los porteros se vuelven casi perfectos
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1
Iguala las estadísticas de los equipos
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1
Entradas fuertes activadas
PRACTICE_MODE=1
Activar modo de práctica
WINDOWED=1
Sirve para ejecutar el juego en una ventana.

Truco del mes





UNREAL TOURNAMENT 2003
Modifica tu percepción de la realidad

Pulsa la tecla "º" durante el juego para conseguir acceder a la consola, o pulsa Tabulador (TAB) para el acceso a la consola. Ahora teclea uno de estos códigos:

listdynamicactors: Todos los personajes dinámicos dejan registro en LOG
FreezeFrame: Pausar el juego en la duración dada
SetFogR: Seleccionar componente rojo de la niebla
SetFogG: Seleccionar componente verde de la niebla
SetFogB: Seleccionar componente azul de la niebla
SetFlash: Seleccionar duración de pantalla de transición
CauseEvent: Seguir la acción que hemos seleccionado
LogSciptedSequences: Activar el seguimiento de todas las secuencias indicadas
KillPawns : Matar a todos los jugadores excepto a ti
KillAll: Matar a todos del tipo indicado ej. KillAll Pawn
PlayersOnly: Convierte el nivel en uno que sea sólo para jugadores.
CheatView: Visión del personaje indicado
WriteToLog: Escribe la palabra NOW dentro del Log del juego
ReviewJumpSpots: Prueba de salto, se puede usar como parámetro Transloc, Jump, combo o LowGrav

Grand Prix 4
Tinta los cristales de tu casco



Para tintar los cristales del visor del casco desde la perspectiva subjetiva del cockpit, sigue los siguientes pasos:
1. Abre el archivo **"f1graphics.cfg"**

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

con el bloc de notas de tu PC.
2. Cambia la línea 0 ; Enable user-defined gamma ramp v2 por 1 ; Enable user-defined gamma ramp v2
3. Guarda los cambios y reinicia el juego.

Harry Potter y la Cámara Secreta
Códigos



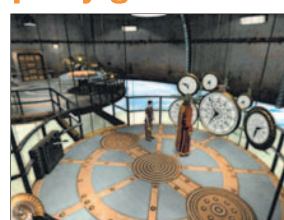
Teclea estos trucos durante el juego. Necesitarás un poco de práctica al principio para hacerlos funcionar:
HarryDebugModeOn
Activar el modo seguimiento (Pulsa F7 para apagarlo)
HarryGetsFullHealth
Pone al máximo tu nivel de vida
HarrySuperJump
Super salto
HarryNormalJump
Salto largo
*Si activas el modo seguimiento podrás seleccionar el nivel al que quieres jugar desde el menú principal del juego.

Hitman 2
Otra forma de acabar con ellos



Abre el fichero llamado **HITMAN2.INI** y activa la consola configurando estas líneas de la siguiente manera:
EnableConsole 1
EnableCheats 1
Luego una vez estés jugando, accede a la controla pulsando la tecla **(º)** (a la izquierda del 1) y teclea uno de los siguientes códigos:
IOIGRV: Modo La Fuerza de la Gravedad (on/off)
IOINGUN: Rifle Nail
IOIPOWER: Megapoder
IOIRULEZ ó IOIRULEY: Modo dios (on/off)
IOIGIVES: Todas las armas y objetos
IOIHITLEIF: Vida
IOISLO: Modo lento (on/off)
IOIER: Modo Bomba (on/off)
IOIHITALI: Modo Ali (on/off)
IOILEPOW: Modo Ataque Especial (on/off)
Nota: Antes de modificar cualquier fichero, te recomendamos que hagas una copia de seguridad

La Máquina del Tiempo
Elige el mundo para jugar



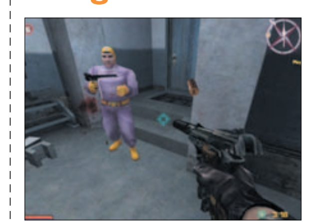
Si quieres visitar todos los niveles sin necesidad de completarlos, introduce la palabra **DIZZY** en la pantalla de récords (obviamente, antes tendrás que superar alguno de los récords que ya hay en la tabla). Después, durante una partida, pulsa las teclas **1, 2, 3 o 4** para cambiar de mundo. Si presionas **A o S** puedes cambiar de escenario, dentro de cada nivel.

NBA Live 2003
Recurso defensivo



Para provocar las faltas en ataque del contrario, coloca una defensa zonal y sitúa al jugador en la trayectoria del rival que entra a canasta para luego pulsar la tecla de bloqueo para quedarse parado. Como el jugador contrario te embestirá mientras estás quieto, el árbitro pitará falta en ataque y conseguirás culminar con éxito la jugada defensiva.

No One Lives Forever 2
Códigos



Durante el juego pulsa la tecla **"T"**, ahora teclea uno de estos códigos:
Rosebud: Acceder a una moto de nieve en los niveles nevados.
poltergeist: Invisible
maphole: Saltarse el nivel
skillz: Conseguir puntos de habilidad (Nivel 3-4)
baddaboom: Explosiones más potentes
pos: Ver la posición
build: Ver la versión del juego

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Ganar a los contrarios de calle



En las partidas multijugador puedes obtener mucha ventaja si te aprendes la posición de los obstáculos fijos como piedras o árboles, porque empujando a los rivales contra ellos conseguirás dejarlos bloqueados y tendrán que reiniciar.

RollerCoaster Tycoon II
Mejora tu parque

Debes de cambiar el nombre a uno de tus visitantes en el parque para obtener lo indicado a continuación:
Los invitados pagan el doble por la entrada: Introduce John Mace como nombre del visitante.
Coches de choque más rápidos: Introduce Damon Hill como nombre del visitante. Puedes introducir Michael Schumacher como nombre e irán incluso más rápido.
Coches de choque más lentos: Introduce Mr Bean como nombre del visitante.

Truco del lector

NBA 2003
JUGADORES OCULTOS

Inicia una partida como lo haces siempre; puedes crear jugadores con los apellidos indicados a continuación para obtener las ventajas que se indican o acceder a los jugadores ocultos que te señalamos:



MIXTAPES	Desbloquea DJ Clue
DOLLABILLS	Desbloquea B. Rich
GHETTOFAB	Desbloquea Fabolous
GOODBEATS	Desbloquea Just Blaze
CALIFORNIA	Desbloquea Hot Karl
FLIPMODE	Desbloquea Busta Rhymes

Sergio (Valladolid)

Sports Cars GT
Velocidad Acceso total



Teclear en el menu principal **"isi-cheeseman"** y luego durante el juego introducir los siguientes códigos:
isi-aardvark: créditos
isi-corsica: máximo nivel en todos los elementos del coche
isi-delicate: modo secreto
isi-plague : acceso a la liga GT3
isi-tbone: acceso a todos los vehículos y circuitos

The Thing
Vuélvete Invulnerable

Para poder **"hacer trampas"** en este juego, es necesario modificar el registro de Windows. Se trata de una operación delicada, por lo que sólo debes realizar dicha operación si, y sólo si, sabes exactamente lo que estás haciendo.
-Para acceder al registro de Windows, pincha en la orden "Ejecutar" del menú Inicio y teclea **"regedit"** (escríbelo sin las comillas de texto).
-Entra en la siguiente carpeta: **Hkey_Local_Machine/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0**
-Asegúrate de que **1.0** está resaltada. Este valor puede cambiar si instalas un parche posterior. Entra el menú **"Edición"** y selecciona la orden **Nuevo/Valor de Cadena.**
Nombra al nuevo campo con un nombre de la siguiente tabla:
PlayerInvulnerable: Salud ilimitada
NPCInvulnerable: Salud ilimitada para los aliados
FullWeaponEquip: Todas las armas
-Pincha con el botón derecho en la recién creada cadena, selecciona la orden **"Modificar"** e introduce el valor **"1"** (sin las comillas). Cuando lo quieras desactivar, repite el proceso pero introduce ahora el valor **"0"**. Una vez ejecutado el juego, los trucos que te hemos señalado se activarán de forma automática cada vez que cambies de nivel.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Expediente X

Durante una década, los aventureros hemos solicitado parches para los títulos clásicos, incompatibles con Windows. Cansados de esperar, un grupo de fans ha creado ScummVM, un intérprete que añade soporte Windows y filtros gráficos a las aventuras de LucasArts y a la saga de «Simon the Sorcerer». LucasArts les amenazó con denunciarlos, pero al tratarse de un producto legal, han desistido. Unas semanas después, dicha compañía pone a la venta en Europa una recopilación llamada "Entertainment Pack" con soporte Windows y mejoras gráficas para sus mejores aventuras. Casi el mismo día, Adventure Soft lanza parches de su saga «Simon The Sorcerer» para Windows XP. ¿Casualidad?

LA AMENAZA FANTASMA

AVENTURA

¿Dónde está Jar Jar?



Buenas, micromaníacos. Este verano me compré «Star Wars Ep.1: La Amenaza Fantasma» y me quedé encallado en Mos Espa, donde he de encontrar a Jar Jar Binks. He buscado por todas partes pero no lo encuentro. ¿Está escondido o qué?

Albert Bauzà Marí

Jar Jar Binks no soporta el calor de Mos Spa, por eso se ha refugiado en la casa de un ortolodiano (un alien de cabeza parecida a un elefante), que está tomándose un refrescante baño. Dicha casa está frente a la puerta vigilada por los jawas (esas pequeñas criaturas con capucha), al norte de la ciudad.

ATLANTIS 2

AVENTURA

La mesa rodante



Después de reencarnarme en chino, llego a una casa donde hay una habitación con una mesa de piedra que da vueltas. ¿Qué debo hacer para salir de ahí?

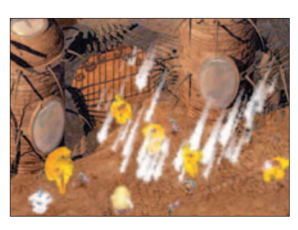
Raquel Tébar Miján

Sitúa la tortuga en la vasija que hay en medio de la sala. En los bordes verás cuatro dibujos de colores. El rojo es el río, el verde la pagoda, el blanco la llanura, y el amarillo la montaña. Gira el borde de la vasija según la pista del anciano: "la llanura, en la cola de la tortuga; la tortuga nada hacia la montaña; a la derecha, la pagoda, y a la izquierda, el río". La siguiente pista es: "avanzar en la dirección de la montaña, hasta un cruce de caminos". Alrededor de la vasija, en el suelo, hay unas rayas amarillas. Debes colocarte en el primer cruce de rayas en dirección "montaña", donde apunta el dibujo amarillo, frente a la cabeza de la tortuga. El anciano irá comunicando la dirección a seguir, a través de las líneas amarillas. La siguiente orden es "girar en la dirección de la pagoda hasta el siguiente cruce". Puesto que la pagoda está situada a la derecha de la tortuga, hay que dar un paso hacia la derecha. Repetir la operación con el resto de direcciones –llanura, pagoda, montaña, río, montaña–, hasta que pronuncie la frase: "avanzar por el camino más corto a la casa del dragón". En ese momento, basta con dar dos pasos al frente, hacia la única ventana de la estancia, para que se materialice una entrada secreta.

B.G.II, THRONE OF BAAL

ROL

El mago dentro de la máquina



Hola, estoy atascado en la Torre del Vigilante, en el nivel en el que está el mago dentro de una máquina. Ya sé la combinación para abrir las puertas en las que está el arma

Microencuesta

¿Conducir bien o sacar de la pista al contrario?

Las ansias de fastidiar al contrario parecen haberse trasladado a las carreras multijugador online, porque el 50% de los jugadores se dedica a embestir para sacar del trazado a los contrincantes. Menos mal que el 40% de las respuestas optan por aunar el pilotaje de escuela con el estilo de "la loca carrera del siglo". Por último, un 10% se declaran firmes defensores del principio máximo del automovilismo, llegar el primero a la meta con deportividad.

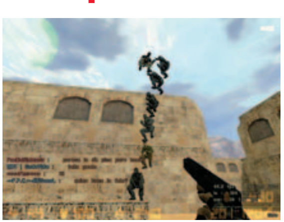
El próximo mes:

¿Crees que en España se considera la valoración moral de los juegos que se venden en las tiendas para proteger la sensibilidad de los menores?

- Casi todos los padres prestan atención a las recomendaciones morales.
- Los hijos son los que eligen los juegos, en la mayoría de los casos.

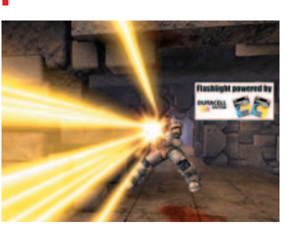
Curiosidades

Castillos de españoles



Carlos Javier Sancho nos remite esta hilarante foto en la que nos quiere demostrar que no sólo los guiris saben montar un castillo humano en el superpobaldo «Counter Strike». Viendo la imagen, cualquiera diría que la colocación desafía las leyes de la gravedad, pero ya se sabe que en el mundo virtual nunca rige la cordura y mucho menos la gravedad...

Torneo patrocinado



Los comerciales de una conocida marca de pilas, viendo el festival de luces y flashes de todo tipo que se monta en cada partida cualquiera de «Unreal Tournament 2003», deberían patrocinar unos cuantos torneos de este popular juego. O al menos eso es lo que piensa el autor de la captura que os mostramos en esta ocasión. Todo un espectáculo para la vista.

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/De los Vascos, 17. 28040 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

con la que destruir la máquina en la que está encerrado, pero me falta la yesca de color rojo con la que encender las antorchas de la combinación. La púrpura y la azul ya las tengo. ¿Dónde y cómo obtengo la yesca roja?

Jose Miguel Sirera Reynes

Ve a la habitación de las celdas y toma el pasillo del oeste a una sala con marmitas con un líquido rojo. Coge de una de ellas el aceite rojo. Vuelve al hall de la máquina. Toma las escaleras del SE. En la primera sala, en uno de los cofres encontrarás yesca y pedernal.

BATTLEFIELD 1942

■ ACCIÓN

Rendimiento pobre

A pesar de que tengo un Pentium 4 a 1,5 GHz, 256 de RAM y una GeForce4 TI 4600, no consigo que este juego me vaya fluido, ni siquiera con los últimos drivers actualizados. ¿Qué puedo hacer?

Aaron Fernández

@ Lo más importante para que este juego funcione de manera suave es la cantidad de RAM, por lo que recomendamos usar 512 MB. No obstante, para tu configuración de 256 te recomendamos los siguientes parámetros: Calidad de gráficos: media. Calidad de efectos: media. Mapeado de entorno: desactivado. Lightmaps, Shadows: desactivados. Calidad de texturas: alta. Distancia de vista: 100%. Si aún así las cosas pintan mal, puede que debas decidirte a contactar con el servicio técnico de EA Games.

COLIN MC RAE 3.0

■ VELOCIDAD

Retrasos



@ Esperaba que la versión para compatibles de «Colin McRae 3.0» estuviera ya a la venta, pero me dicen en la tienda que se ha retrasado, al igual que «Pro Race Driver». Como ambos son de Codemasters, ya estoy algo preocupado, no sé si se cancelarán los lanzamientos para PC, o qué está pasando. ¿Vosotros sabéis algo?

Salva García

Sí, es enojoso que «Colin McRae 3.0» se haya retrasado nada menos que hasta... ¡mayo!, mientras que «Pro Race Driver» saldrá en marzo. Esperemos que en Codemasters estén empleando todo este tiempo en mejorar ostensiblemente ambos programas con respecto a las versiones de consola.

Pasatiempos 1



¿En qué país se programó la sensacional aventura «The Longest Journey»?

A) Estados Unidos
B) Francia
C) Suecia
D) Inglaterra

DOOM III

■ ACCIÓN

La pregunta del mes

@ ¿Cuáles serán los requisitos técnicos para jugar?

(Remitida por varios lectores)

Id Software no ha dado las especificaciones oficiales de requisitos mínimos y recomendados, pero John Carmack asegura que la experiencia será óptima con una GeForce 3, un procesador en torno a 1,5 GHz y 512 MB de RAM, y probablemente funcionará bien con una GeForce y 256 MB de memoria.

La beta robada

¿Dónde puedo conseguir la beta "robada" hace unos meses?

(Anónimo).

@ Como bien apuntáis muchos, la famosa "alpha demo" (que no beta) fue sustraída por alguien cercano a Id Software y ha circulado por Internet. Sin embargo, os advertimos que no sólo es ilegal poseerla, sino que es una versión MUY primitiva utilizada para la demostración del E3, y no representa ni un 10% de lo que se verá en la versión final, por lo que su rendimiento es más que deficiente.

Lenguas de trapo

«Cuando decidimos que «Gabriel Knight III» exploraría la idea de que Jesús no resucitó a los tres días, un programador abandonó el proyecto, y otro se negó a unirse al mismo.»
Adam Bormann, diseñador del juego.

«Lo que más me asombra del mercado de los juegos de rol multijugador masivos es la cantidad de ruido que genera. Todos los meses se anuncian nuevos títulos, pero son muy pocos los que llegan a ver la luz del día.»
Todd Coleman, vice presidente de Wolfstudios («Shadowbane»)

««Counter-Strike» todavía es el rey indiscutible del juego por Internet. Lo ha sido durante años, y no creo que vaya a dejar de serlo en breve…»
Robert Atkins, Director de «Condition Zero»

«La electricidad es un recurso un poco complicado de manejar»
James McDaniel, director de programación de «Impossible Creatures»

«Me he desquitado jugando con «FIFA» varias veces ganando a Alemania, porque perder el partido del Mundial fue realmente duro.»
Landon Donovan, jugador de la selección de EEUU.

«Mientras George Lucas crea el guión de sus películas trabaja con nosotros para ver qué secuencias pueden dar lugar a buenos juegos.»
Simon Jeffery, Presidente de LucasArts.

««Half-Life» añadió argumento a un género que nunca lo tuvo, pero su historia era endeble.»
Glen Dahlgren, Director de «Unreal II»

Guybrush se pasa al rol



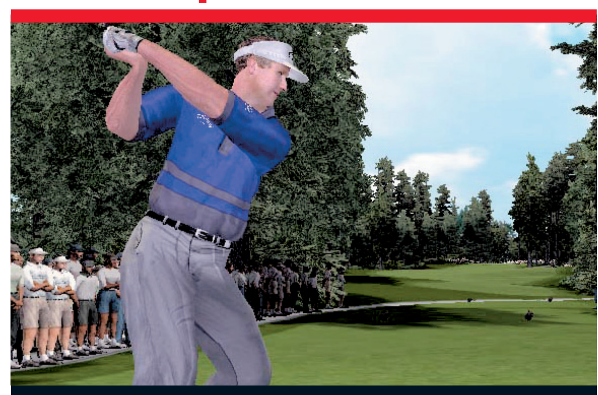
Cansado de esperar a que LucasArts programe «Monkey Island 5», el eterno aprendiz de pirata Guybrush Threepwood ha decidido coger su espada de hoja ancha y su pollo de goma, y probar con el rol. Muchos lo han podido ver paseándose por las tenebrosas ciudades de «Neverwinter Nights». Si te cruzas con él, por lo que más quieras... ¡No le retes a un duelo de insultos!

¿Creditos en italiano?



Mayúscula fue nuestra sorpresa al llegar al final de «Dungeon Siege» y encontrarnos con que los créditos ¡estaban en italiano! Es normal que se dejen en inglés, pero que aparezcan en un idioma que no es ni inglés ni español resulta toda una novedad. Lo más probable es que en el trasiego de documentos se traspapela el de los créditos españoles. En fin.

Pasatiempos 2



¿Sabrías decirnos que jugador profesional está realizando un "swing" en esta captura de «Tiger Woods PGA Tour 2003».

A) Brad Faxon
B) Colin Montgomerie
C) Sergio García
D) Mark Calcavecchia

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

Un año prometedor

Ahora que vamos entrando en febrero, comienza la época de rebajas para los sufridos usuarios de ordenadores compatibles, con lo que tendremos que rascar un poco más el bolsillo y actualizar un poquito nuestros equipos. Lo que nos viene en breve merece el esfuerzo, y las famosas 3D han desembarcado en este género más que dispuestas a quedarse. Sólo por citar títulos recientes, «Age Of Mythology», «O.R.B» o el mismísimo «Warcraft 3» han dejado patente que una presentación espectacular dota al juego de un nuevo nivel de entretenimiento, muy a pesar de sus cada vez menos abundantes detractores. El próximo lanzamiento del «Impossible Creatures», de Relic o los igualmente cercanos «Sim City 4» y «The Sims Online» de Maxis nos prometen un año plagado de emociones fuertes y de "trabajo". Sin olvidar el inminente «Praetorians» de Pyro.

EUROTOUR CYCLING
DEPORTIVOS

Parche



@ Os agradezco la contestación del mes pasado en la que me disteis una dirección para bajar el parche del «Eurotour Cycling», pero al ir a bajarlo, no encuentra la página.

Marcos

La dirección http://cyclismototal.iespana.es/cyclismototal/eurotour.htm es correcta y en el momento de escribir la respuesta estaban operativas las descargas. Te decimos lo mismo que a otros lectores, la WWW es muy dinámica y en ocasiones una dirección que os proporcionamos puede no estar operativa cuando semanas después intentéis acceder a ella. En este caso, al ser una página web no oficial (Dinamic ya no dispone de página), poco se puede hacer, aunque siempre puedes entrar en esta página y luego acceder al foro del IRC para solicitar ayuda.

FALLOUT
ROL

Puertas infranqueables

@ He llegado a la base militar de los mutantes, y en su interior hay unas puertas de energía de dos colores. Unas se pueden atravesar perdiendo un poco de vida, pero las otras no las puedo atravesar de ninguna manera, ni veo forma de desconectarlas, y por lo que veo necesito pasar por ellas para poder terminar el juego.

Onelar



Usa dinamita para volar el generador de cada puerta y podrás pasar por ellas.

FAR WEST
ESTRATEGIA

¿Saldrá en España?

@ Me gustaría saber si va a salir aquí, en España, el juego de estrategia «Far West». Me parece un pedazo de juego, pero hay veces que se habla de ellos y luego nunca más se sabe, con lo que dudo si intentar conseguirlo de alguna manera o esperar a que se distribuya aquí.

David Pérez

Por el momento y según las previsiones de JoWood, la empresa programadora, «Far West» debería estar en las tiendas españolas a comienzos de este año, aunque ya se sabe que a veces, los retrasos en los lanzamientos se alargan un poquito. Al fin y al cabo, muchos otros juegos de esta compañía alemana se han vendido aquí, y muy bien. No obstante, puedes bajarte una "demo" desde la página oficial del juego, en http://farwest.jowood.de/en/home.html, e ir abriendo boca.

FECHAS DE SALIDA
ACCIÓN

Nuevos retrasos

@ Quisiera saber si ya hay fecha definitiva para la salida de «Star Wars Galaxies» y «Counter Strike: Condition Zero». En julio se decía que aparecería en Navidades y aún no hay rastro de ellos.

Carlos Javier Sancho



«Star Wars Galaxies» debería aparecer en torno al mes de abril, pero intuimos que aún se retrasará algo más, puesto que todavía le quedan varias fases beta por recorrer hasta que funcione a la perfección en todas las configuraciones posibles. Respecto a «Condition Zero», no podemos vaticinar fecha alguna, porque ha vuelto a cambiar de equipo de programación y eso hace muy difícil valorar su estado real de desarrollo, aunque los rumores apuntan hacia mayo o junio.

FIFA 2003
DEPORTIVOS

Texturas fantasma



@ He detectado fallos en los jugadores, que no tienen dorsal y cuando lanzo las faltas y saques de esquina el punto de mira casi no se ve y quisiera saber si es problema del juego o de mi ordenador. Tengo un PIII 700 MHz, 128MB de RAM y una tarjeta gráfica nVidia TNT2.

Juan

En efecto, con tarjetas gráficas antiguas como la nVidia TNT2 o las ATI Rage, se producen errores en las texturas que pueden ser minimizados si has actualizado los controladores y accedes a la configuración de las propiedades de la tarjeta gráfica para, dentro de las opciones de Direct3D, situar la alineación del "texel" en el centro. No obstante, EA Sports ha prometido

Quién es quién



David Perry: El rebelde

COMO TODO GENIO AUTODIDACTA, comenzó a programar a muy temprana edad. Con tan sólo 17 años se trasladó a Londres, donde trabajó para varias compañías míticas de los 8 bit, como Elite, Us Gold o Mirrorsoft. Allí diseñó juegos muy populares, como «Teenage Mutant Ninja Turtles» o «Terminator».

EN 1991 se trasladó a Estados Unidos, para trabajar en Virgin Games. Fue el responsable de los mayores éxitos de 16 bit de la compañía, como «Aladdin», «Cool Spot» o «Global Gladiators».

ESTOS JUEGOS PARA CONSOLA le valieron el premio European Golden Joystick Award al Mejor Programador de Consolas del Año.

EN 1993 fundó su propia compañía, Shiny Entertainment. Perry centró sus esfuerzos en convencer a Sega, para obtener la licencia de su primer juego, «Earthworm Jim», en formato Megadrive. Sega quedó impresionada, aceptó distribuirlo e incluso les dio la portada de su revista oficial.

SU PRIMER TÍTULO PARA PC, «MDK», fue un éxito de ventas en 1997, al combinar un potente motor 3D con un desarrollo muy original y un peculiar sentido del humor.

A FINALES DE LOS NOVENTA desarrolló un par de juegos para PlayStation, «R/C Stunt Copter» y «Wild 9», que permitieron a la compañía mantener las arcas bien surtidas de ingresos.

SUS DOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS para compatibles, «Messiah» y «Sacrifice», pese a tratarse de dos títulos de elevadísima calidad, no llegaron a obtener buenos niveles de ventas.

ACTUALMENTE se ha alejado de la programación, pues su trabajo se centra en dar conferencias y gestionar las licencias y el "merchandise" de sus juegos. También supervisa los títulos basados en las dos próximas películas de "Matrix", que saldrán para todas las nuevas consolas así como para compatibles.

solucionar estos problemas con el parche que estará disponible próximamente.

centro de creación

@ Me gustaría saber qué hacer para que funcione el centro de creación, porque creo el jugador pero ¿dónde hay que guardar el archivo para que funcione en el juego?

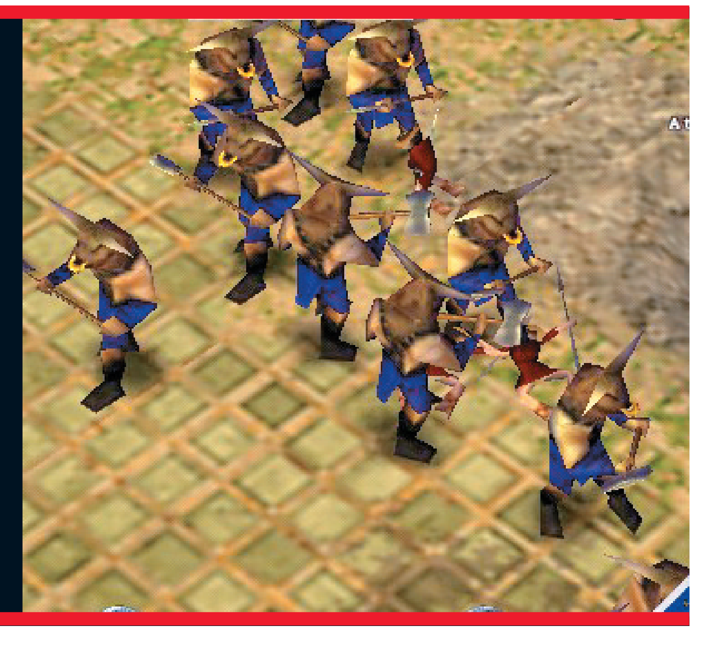
Diego Almenara

Cuando hayas realizado todos los cambios en los jugadores, ligas y texturas, guarda el archivo (por defecto mipack.pkg en la carpeta de «FIFA 2003» dentro de "Mis documentos") y ve al menú "Pack" y selecciona "Instalar". Verás que aparece un mensaje advirtiendo de que se sobrescribirán todos los datos con los que acabas de editar. Selecciona "sí" y verás ventanas de proceso de reescritura de los datos del programa.

Pasatiempos 3

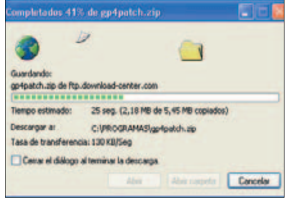
¿Dentro de qué civilización puedes crear esta unidad, en «Age of Mythology»?

A) Griegos.
B) Egipcios.
C) Nórdicos.
D) Hindúes.



GRAND PRIX 4
VELOCIDAD

Actualización



@ Tengo un Pentium IV a 2,4 GHz con una tarjeta gráfica GeForce3 Ti500 y 512 MB de memoria RAMBUS. He configurado «Grand Prix 4» a una resolución de 1600x1200 con todo el detalle y funciones 3D al máximo. Pasa bien las pruebas de hardware, pero al entrar en el circuito de Montecarlo el programa se cierra y vuelvo a Windows. ¿Qué puedo hacer?

Hugo

En efecto, con la luz dinámica activada a la resolución máxima con una GeForce 3 el error que nos comentas se recoge en la lista de "bugs" del programa, pero afortunadamente ha sido subsanado con el parche que actualiza a la versión 9.6, y que incluimos en los CDs del número anterior o que puedes descargar de la siguiente web: www.grandprixgames.com

GTA III
VELOCIDAD

Parche de Microsoft



@ No consigo descargar el parche que Microsoft ha creado para solucionar los problemas de «Grand Theft Auto III» bajo Windows XP, porque la dirección que pusisteis el mes pasado es inaccesible. ¿Podéis darme una dirección alternativa o algo así?

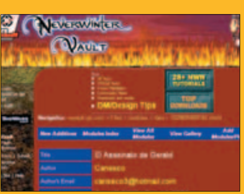
Miguel

La siguiente dirección que te ofrecemos http://download.microsoft.com/download/whistler/Patch/Q306676/WXP/ES/Q306676_WXP_SP1_x86_ESN.exe abrirá una ventana de descarga de archivo, que contiene el parche para la versión española de Windows XP que soluciona los problemas que nos comentabas de «Grand Theft Auto III» bajo el sistema operativo de Microsoft. A ver si así se soluciona todo.

Elegidos para la gloria



4 UNREALES: Los aficionados a «Unreal Tournament» españoles seguimos envidiando la cantidad de webs americanas que hay dedicadas a este juego, pero como lo que importa no es la cantidad sino la calidad, os proponemos visitar "4 Unrealers", una página dedicada a «UT2003», que se actualiza periódicamente con las noticias más relevantes sobre el juego. También cuenta por supuesto con toda la oferta de torneos para este sensacional juegoz.



CIVILIZATION: No todos los estrategas online se dedican a juegos en tiempo real. Los "fans" de la estrategia por turnos de toda la vida y, en especial, para los entusiastas de la saga «Civilization» de Sid Meier, los chicos de "Mundo Civilization" han colocado su página para entrar en contacto con otros jugadores, descargar mapas y "modpacks" de todas las encarnaciones del título. Visitadlos en http://mundociv.iefactory.com/.

NEVERWINTER NIGHTS: El Dungeon Master Canseco (canseco3@hotmail.com) nos propone un interesante desafío en «Neverwinter Nights»: descubrir la identidad del asesino de un rico terrateniente llamado Gerald en un módulo de investigación con tintes de acción que ha diseñado él mismo. El módulo en cuestión se puede descargar de esta dirección web: http://nwvault.ign.com/Files/modules/data/1029699459740.shtml

Pasatiempos 4

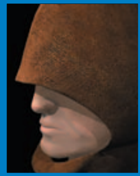
Busca la respuesta correcta:

1. ¿Cuál es el oficio real de Tom Clancy?
A) Programador.
B) Escritor.
C) Cineasta.

2. ¿Cómo se llamaba el jefe final de «Quake»?
A) Shub-Niggurath
B) Cerberus
C) Chthon

3. ¿Cuál de los siguientes juegos no es una expansión para la saga «Combat Flight Simulator»?
A) Mig Alley
B) Battle of Britain: Memorial Flight
C) Harrier Jump Jet

Maníacos del calabozo

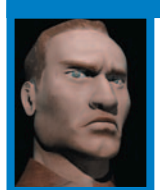


Schmendrick

El retraso de Icewind Dale

Leo con interés la carta de un lector, de nombre Spheros, que se queja amargamente por el retraso que ha sufrido el lanzamiento de «Icewind Dale 2», y plantea una interesante cuestión: ¿es que hacía falta tanto tiempo para traducir un juego ya hecho? Según Spheros, el motor Infinity se queda más obsoleto con cada mes de retraso, lo cual habrá supuesto una pérdida de compradores potenciales. Por un lado puedo comprender su indignación, pero por otro, me consta que la traducción de un título de rol es siempre compleja, y más cuando se tiene que trabajar con un glosario externo para asegurarse de que los términos empleados son los mismos que en los de otros juegos de Dungeons & Dragons. Nunca es tarde si la dicha es buena, y más vale esperar y disfrutar de una buena adaptación a que nos hagan una chapuza. No vayamos a convertirnos en aficionados de los que protestan por todo: cuando no se traduce. Y cuando se traduce bien pero lento, porque tardan mucho.

Zona arcade



El Agente Ryan

Basta de clones

A grandes rasgos, los fanáticos de la acción 3D hemos podido disfrutar de magníficos títulos, y buena prueba de ello es que joyas como «Medal of Honor», «Wolfenstein» o «Jedi Outcast» todavía siguen liderando la parrilla de los más valorados por los lectores de Micromanía. Sin embargo, dichos títulos tan sólo conforman un espejismo de calidad ante el creciente grueso de clónicos mediocres, clónicos que prometen el sucesor "definitivo" para «Counter-Strike» y que a la hora de la verdad no son sino plagios carentes de originalidad alguna. ¿Tan difícil es mejorar en gráficos y jugabilidad la fórmula mágica? Es evidente que el éxito de los arcades tácticos ha hecho que decenas de compañías se aprovechen de la situación con productos de dudosa calidad… Y es que no es oro todo lo que huele a «Counter-Strike»...

GTA: VICE CITY
VELOCIDAD

¿Saldrá para PC?

@ Me gustaría saber si van a sacar «Grand Theft Auto: Vice City» para PC, porque si no lo hacen es que están olvidándose gravemente de la legión de seguidores que tiene «Grand Theft Auto III» entre los usuarios de compatibles.

Diego Godón



Pues nos alegra decirte que Take-Two Interactive ha confirmado que publicará una versión para PC de «Grand Theft Auto: Vice City». Lo que por desgracia no ha trascendido es la fecha de lanzamiento.

HAEGEMONIA
ESTRATEGIA

Parches

@ Bueno, mi problema consiste en que, cuando quiero instalar una base militar en órbita, ya que por mas que lo intento no se puede; la puedo construir, la puedo mover pero no se puede instalar. Creo que es un problema del juego y me gustaría saber si se solucionará o harán parches, etc.

Anónimo

Por desgracia, «Haegemonia», aún considerando todas sus cualidades gráficas y su enorme jugabilidad, carece de un acabado igual de rotundo. No eres el único que se lamenta de esos pequeños fallos. Tienes un parche, correspondiente a la versión 1.07, disponible en la página oficial. La dirección es http://www.haegemonia.com/index.htm.

IMPERIVM
ESTRATEGIA

Buscando trucos

@ Si pudierais darme unos trucos para «Imperivm», os lo agradecería un montón.

Francisco Padilla



No hay muchos trucos disponibles para este programa, pero aquí tienes un par que te solucionará un poco la papeleta. Selecciona cualquier edificio y, tras pulsar Enter, introduce "sels.SetFood(20000)" o "sels.SetGold(20000)", para elevar a 20.000 unidades los víveres o el oro de tu asentamiento, respectivamente. Para aumentar el número de habitantes de la fortaleza, selecciónala e introduce "sels.AddToPopulation(100)", siempre sin las comillas.

THE LONGEST JOURNEY
AVENTURA

Personaje perdido

@ Estoy en el capítulo 4. He entrado en la posada y he hablado con la dueña. Sé que ahora tengo que hablar con un tal Abnaxus para poder continuar pero no le encuentro por ninguna parte. Por favor, ¿podéis decirme qué debo hacer?

Antonio Calvo

Abnaxus se presenta él mismo en la propia posada, después de hablar con la dueña, y entonces te cita en su casa. Si no aparece, siéntate en la silla junto a la chimenea y duerme, hasta que aparezca. Cuando consigas la cita, deja pasar un día (duerme en la silla) y ve a los jardines de la ciudad. La casa de Abnaxus está en un árbol.

LOS MEJORES
ACCIÓN

¿Cuándo saldrá?

@ ¿Cuales son los mejores juegos de acción táctica que hay en el mercado?

Juan Iglesias



Si lo que te gusta es el juego en equipo por Internet, «Battlefield 1942», «Counter-Strike» o «Day of Defeat» son las mejores opciones. Si por el contrario buscas algo más cercano a la simulación táctica de verdad, te recomendamos «Ghost Recon» y «Operation Flashpoint». Ninguno de ellos te defraudará.

INTERNET
HARDWARE

¿Dónde se almacenan los datos online?

@ Tengo una duda que os quiero plantear. Los datos que encontramos en Internet, ¿dónde se almacenan físicamente? ¿En un disco duro gigante? Por que yo no entiendo eso de "en la Red".

Juan Carlos Oliva Izquierdo

Vamos a tratar de explicarlo claramente. Internet es, simplemente, una comunidad formada por millones de ordenadores conectados entre sí, por distintos métodos: conexión telefónica, cable, satélite, etc. Los datos que tú te descargas se almacenan en ordenadores especiales llamados servidores. Estos ser-

A debate

La industria del hardware: ¿Debería echar el freno en pro de una mayor optimización del software?

Este debate ha estado bastante reñido, como demuestran los comentarios que aquí reflejamos a continuación. Sonia Hermida nos da una respuesta contundente: si el tiempo medio de vida de una consola es de 4 años, y el de un ordenador es de 18 meses, parece evidente que el mercado del PC está sobreacelerado. Por otro lado, Juan E. López parece encantado con la flexibilidad que ofrece el hardware abierto de los ordenadores compatibles, lo que le permite configurar una calidad "a su medida", mientras que Xavier Salas es más optimista y cree que con el tiempo, las tarjetas gráficas acabarán explotando su potencial al máximo. Albert Cuesta opina que el negocio del hardware no se detendrá mientras la gente siga dispuesta a cambiar de tarjeta gráfica cada 6 meses. Si todos tuviésemos tarjetas de gama baja, los desarrolladores se verían obligados a optimizar sus juegos para vender y se habría acabado el problema. Por su parte, Kaio argumenta con datos técnicos que ni siquiera las DirectX 8.1 han sido explotadas al máximo porque los fabricantes de hardware no dejan un momento de respiro a los desarrolladores, que por otra parte, en muchos casos, prefieren tirar de hardware que ingeniárselas para conseguir mejores resultados con el que tiene la mayoría de la gente, ya "desfasado". Complejo panorama que sólo el tiempo resolverá, pero que desde luego levanta ampollas entre los aficionados a los videojuegos para ordenadores compartibles…

Para el mes que viene: ¿En las aventuras gráficas, es una buena idea reeditar viejos clásicos con gráficos y sonido mejorados, o hay que dejarlos envejecer en paz y dedicarse a los nuevos títulos que van saliendo al mercado?

vidores normalmente pertenecen a la empresa que te da acceso a Internet. Por ejemplo, cuando creas tu página web, "pagas" a tu proveedor para que te alquile espacio en sus servidores. Por último, cualquier persona puede convertir su ordenador en un servidor para que otros usuarios se bajen cosas de su disco duro. Por tanto, la Red no es "un disco duro gigante", sino millones de discos duros que pertenecen a los proveedores de Internet, o a particulares.

MEDIEVAL TOTAL WAR

ESTRATEGIA

Problemas de lealtad



@ Con «Medieval TW», ¿qué es lo que hace que se me rebele una provincia conquistada hace años? Sucede sin ningún cambio anterior, lealtad alta, iglesia, no he extraído ejércitos de ahí. ¿Es por el paso de espías enemigos? ¿Se trata del carácter de mis gobernadores? ¿De mi monarca? ¿O simplemente el juego está programado para hacer esto aleatoriamente?

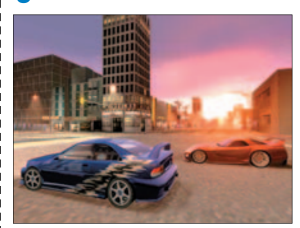
Antonio Huerta

La razón puede variar según el caso, pero nunca es aleatoria. Yo descartaría a los espías enemigos, pero un rey o gobernante poco piadoso (o poco temible, según el caso) puede levantar el territorio. Destacar tropas en el lugar no sólo es aconsejable, sino que ayuda mucho a mantener el control. Si hay diferencias de religión o estás excomulgado, puede influir negativamente en la lealtad de tus súbditos e incluso algunos lugares son ruidosos ya por naturaleza. Por lo general, baja los impuestos de los recién conquistados, destaca allí unas cuantas tropas, y considera siempre si lo que obtienes de una provincia merece el gasto de tropas necesario para imponer la paz y en caso contrario, deja a los rebeldes que se la queden.

MIDNIGHT CLUB 2

VELOCIDAD

¿Para PC?



@ ¿Sabéis si «Midnight Club 2» se publicará para ordenadores compatibles?

Rafael

Rockstar, tras adquirir Angel Studios, ha confirmado que en febrero saldrá la versión para PS2, a la que seguirán las versiones para Xbox y PC, aunque todavía sin fecha prevista.

EL ESPONTÁNEO

> «Age of Mythology» es genial. Debería ser la referencia de estrategia.

Ivan Martín (Madrid)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

MORROWIND.

ROL

Quedar limpio ante la ley

@ Tengo un problema: han puesto precio a mi cabeza, y no tengo dinero suficiente para volver a estar limpio con la ley. Sé que hay personajes que te cobran mucho menos por quitarte la recompensa, ¿pero dónde están?

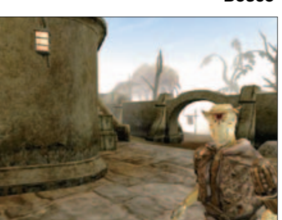
Luis

Aquí tienes una lista de esos personajes. Como el juego está sin traducir, te damos las indicaciones en inglés para que te sea más fácil identificar los lugares. Tunge Toad en Ald'ruhn. Búscale en "The rat in the pot" Phane Rielle en Balmora, está en el "corner club" del "south wall" Rissinia en Sadrith Mora, está en el "corner club" del "dirty muriel". Crazy legs Arantamo en Vivec, búscale en la "bookseller's shop" del "canal works" de "the foreign quarter".

Mercader adinerado

@ Tengo un objeto muy caro que me gustaría vender pero, ¿no sabríais por causalidad, cuál es el mercader que tiene más dinero?

Bosco



En Caldera, en Ghorak Manor, hay un mercader llamado Creeper que tiene un presupuesto de nada menos que 5.000. Lo bueno es que, después de venderle algo, puedes dormir veinticuatro horas y habrá recuperado su dinero. Vete allí y prueba con él a ver qué tal.

Hace **10** años



En nuestro número 59 abríamos la portada con el que era, y sigue siendo, el mejor jugador de baloncesto de todos los tiempos. Sí, Michael Jordan. ¿El motivo? Pues que por fin habían hecho un juego a su medida: «Michael Jordan In Flight», que recibió un merecidísimo 92, por sus espectaculares gráficos y animaciones y por su jugabilidad. Además ofrecíamos completísimas previews de los bombazos más esperados, a saber: «Shadow of the Comet», una aventura de Infogrames con reminiscencias lovecraftianas, y «La Bella y la Bestia», la correspondiente versión para ordenadores de la película homónima de Disney. También por aquellos tiempos aparecía la última joya de Commodore (con su correspondiente reportaje en Micromanía), el Amiga 1200, que ofrecía mayores prestaciones para trabajos artísticos o musicales, sin olvidar su superpotencia legendaria para los videojuegos... :)
Por último, y además de nuestras secciones habituales (maníacos del calabozo, tecnomanías,SOS, etc...) publicábamos sendos patas arriba de «Daughter of Serpents» y «Space Quest I». De lujo, oiga.

El juego del mes



Elige de entre todos los juegos comentados en la sección de reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito y envíanos un mail al buzón de la comunidad.
Este mes la redacción de Micromanía ha decidido seleccionar «Simcity 4», por su extraordinaria vigencia después de 10 años en los que su sistema de juego apenas ha sufrido modificaciones.
Vuestro juego favorito del mes pasado ha sido «Hegemonia», la superepopeya espacial en tres dimensiones.

Locos del volante

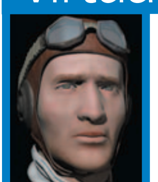


Warrior

IA sobre ruedas

Los resultados de nuestra microencuesta han sido reveladores; una gran mayoría de fanáticos de la velocidad disfruta mucho más con los adelantamientos y embestidas que bajando el crono. Y mejor si es contra oponentes humanos, porque siempre son más difíciles de rebasar que los pilotos de la CPU, demasiado autómatas incluso en su perfección. O al menos así ha sido hasta ahora, porque la interfaz emocional de «Total Immersion Racing» ha conseguido enfrentarnos a pilotos tan impredecibles como cualquier hijo de vecino, pues son capaces de pasar de la excelencia al volante a cometer errores a poco que los presionemos un poco. En definitiva, que estamos ante un nuevo concepto de inteligencia artificial en el género de la velocidad, que debe suponer un punto de inflexión para que desde ahora la acción sobre ruedas, ya sea de tipo arcade o de tipo simulación, tenga una jugabilidad mucho más desafiante. Los aficionados al género estamos sin duda de enhorabuena.

Planeta virtual



Comandante Harris

¿Interqué...?

Nadie puede dudar que el futuro (más lejano de lo que parecía) de los videojuegos pasa por Internet. Raro es el título que no incluye la opción multijugador y más raro aún la que no viene respaldada por un foro virtual de reunión para los aficionados a la simulación. El hecho es que últimamente he detectado que este afán por lo "multijugador" está repercutiendo en el clásico, solitario e "incomunicado" jugador de toda la vida. Sea por motivos económicos (¿y esa tarifa plana 24 horas "asequible"?), por imposibilidad técnica (Sres. de Telefónica, la ADSL debe estar a disposición de "todos") o por convicción, los juegos deben cuidar a los que no tienen acceso a la Red. Los "Aislados" piden más porque por ahora Internet es un extra, no un equipamiento de serie. Otra opción sería, como dice el gobierno, acercar Internet a todo el mundo... ¿Alguien está dispuesto a aguantar la respiración mientras esto ocurre?

NBA LIVE 2001

DEPORTIVOS

Editar el registro

@ Desinstalé mal el juego y cuando intento reinstalarlo, me aparece el siguiente mensaje: "el registro parece estar corrupto. No se puede continuar. (SetKey-Folder)". ¿Qué hago?

Santiago

Ve a inicio, ejecutar, introduce "regedit" y acepta para entrar en el editor del registro. En los directorios llamados "HKEY_CURRENT_USER" y "HKEY_LOCAL_MACHINE" busca las carpetas "EA Sports" y dentro de ellas deben estar las carpetas «NBA Live 2001». Elimínalas, guarda los cambios y podrás reinstalar el juego.

NBA LIVE 2003

DEPORTIVOS

Control "Freestyle"



@ Tengo entendido que el control "freestyle" de «NBA Live 2003» se controla con los joysticks de los pads analógicos. ¿Se puede configurar el pad "Microsoft Sidewinder" para poder utilizar el control "freestyle", o hay que comprarse un pad analógico?

Gaizka

Para realizar los movimientos y fintas especiales del sistema de control "Freestyle" con tu Microsoft Sidewinder tienes que mantener pulsada la tecla de finta mientras presionas una de las direcciones de tu pad direccional. Es sencillo.

Faltas en ataque

@ No estoy de acuerdo con vuestra apreciación en el análisis de «NBA Live 2003» acerca de que se pitan pocas faltas en ataque a los jugadores controlados por la CPU, porque basta con apretar la tecla de bloqueo y colocarse delante para que se sancionen.

Raven

Te agradecemos tu acertada apreciación, pero el factor que nos hizo destacar este problema en los aspectos negativos del juego no fue que no se pitaran las faltas en ataque (que obviamente se pitan como en el baloncesto real, es decir, cuando el jugador se queda quieto con la tecla de bloqueo y es embestido por la entrada del contrario), sino que a nuestro equipo se le pitan casi todas incluso contra defensores en movimiento y al controlado por la CPU sólo le sancionan las que provocamos con el bloqueo, táctica muy arriesgada porque normalmente es fácil que te finten al estar parado.

NEED FOR SPEED

VELOCIDAD

Nuevos coches

@ Ya me he acabado todos los circuitos y competiciones de «Need for speed, Porsche Unleashed». El problema es que por más que busco en Internet no consigo encontrar los coches adicionales ni nada por el estilo. ¿Podríais ayudarme?

Daniel Yagüe



En la dirección que te ofrecemos a continuación: http://site.nfscars.com/ puedes encontrar muchos modelos interesantes de coches creados por los aficionados a la legendaria serie «Need for Speed», amén de utilidades, editores, trucos, etc. Es una visita muy recomendable para los fans.

NEVERWINTER NIGHTS

ROL

Tarjeta gráfica problemática



@ Me compré el juego «Neverwinter Nights», pero al instalarlo, el menú del juego me dice que tengo problemas con mi tarjeta de vídeo. La tarjeta de marras es una VooDoo 5 5500 AGP. Esta empresa fue comprada por nVidia y no hay drivers para actualizarla. Mi pregunta es la siguiente, ¿Qué me como antes? ¿El juego que me costó los casi 60 euros o la tarjeta que hace tres años me salió por unas 50.000 pts del ala? ¿Qué puedo hacer o qué me aconsejáis?

Manuel Rafael Marquez Lopez

En estos casos, lo mejor es que contactes con el servicio técnico de Infogrames. Consulta el archivo leeme o las instrucciones para dar con el método de contacto que mejor te convenga. Ellos tienen que saber dónde encontrar los controladores que necesitas. Y mejor no te comas nada que son cosas caras e indigestas. Mucha suerte.

Contactos

■ QUERÍA INVITAR A TODO EL MUNDO a visitar la web de mi clan =ESF= (Elite Spanish Forces), de «Medal of Honor» y «Ghost Recon».La dirección url es: www.esf.host.sk. Y si eres miembro de otro clan, y quieres pelea, rétanos.

■ QUERÍA DAR A CONOCER UN NUEVO FORO de la comunidad de juegos online (http://pub84.ezboard.com/bvidaonline). Aquí tienen cabida opiniones, preguntas y todo lo que se os ocurra sobre juegos online, como «Everquest», «Anarchy Online» etc... Visitadnos, no os defraudaremos. Mi nombre es Legionario_ZX

■ BUSCAMOS GENTE para alistarse al clan Stesla, de «Red Alert 2». Podéis visitarnos en nuestra web: www.iespana.es/RA2teslat/ o chatear con nosotros en el canal de IRC "Red_Alert_2". Firmado: Joan Riera (All4Spain).

■ HEREDEROS DE LA FUERZA es web fan oficial del juego «Star Wars Galaxies» y pretende ser nexo de unión de la comunidad hispana de este juego. No somos un clan ni pretendemos crear un megaclan ni nada parecido.Podéis pasaros por el foro de Herederos y registraros:www.cdv3k.com/foros/foro_herederos/default.asp. Firmado: Waka.

La Web del mes

Doom resucitado

legacy.newdoom.com



Este mes os mostramos una dirección que hará las delicias de todo amante del «Doom» original, gracias a la carta remitida por José González. En la dirección http://legacy.newdoom.com podéis encontrar nada más ni nada menos que un ejecutable que os permitirá jugar al «Doom» clásico en pantalla completa, con multitud de mejoras gráficas dirigidas a aprovechar características propias de OpenGL, mejorar los controles (permitiendo la vista libre de ratón, entre otros), y un sinfín de nuevos añadidos. Imprescindible para curiosos y nostálgicos. Ya sabéis, recordar es volver a vivir. Y esta web desde luego, nos permite recordar «Doom» con pelos y señales.

Módem de 56k

@ Estoy pensando en comprarme el tan glorioso juego de rol, «Neverwinter Nights». Pero tengo una duda en la cabeza que me ha traído noches de insomnio: ¿puedo jugar con un módem de 56 k al modo multijugador? Si es así, ¿qué limitaciones tendría?

Jonatan Arribas Salgueiro

Naturalmente que puedes jugar al modo multijugador con un módem de 56k. Tu única limitación será que no podrás acceder a tantas partidas con un ping razonablemente aceptable como cuando se tiene banda ancha.

OPCION INTERESANTE

HARDWARE

Especificaciones



@ En el número 94 de vuestra revista, en la sección de novedades de las Tecnomanías, me interesó la tarjeta gráfica de la compañía EK, una Argos Geforce 4 Titanium 4200 Special Edition de 128 MB DDR, por su velocidad así como por su precio. ¿Podríais remitirme sus especificaciones técnicas más detalladas y dónde puedo encontrarla?

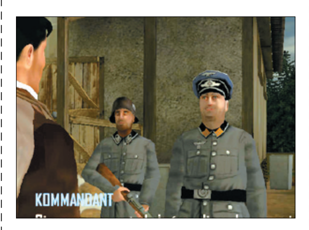
Miguel Angel Cantera

Esta tarjeta funcionaría de maravilla en tu equipo actual y puedes encontrar todos los datos técnicos, así como su precio y lugares donde adquirirla en la página http://www.ekcomputer.com/productos/verfami.asp?fam=7.

PRISONER OF WAR

AVENTURA

El túnel secreto



@ ¡Socorro! Necesito ayuda. Estoy decidido a acabarme «Prisoner of War», pero apenas puedo avanzar en la tercera misión del capítulo 4. Sé que tengo que avisar a los ingleses para que bombardeen la instalación, y para acceder a la radio debo entrar en el recinto alemán, pero todo está cerrado o vigilado. ¡Cómo entro!

Jaime Llamazares

Efectivamente, no es posible colarse por las entradas principales, así que tendrás que buscar una entrada "secreta". Penetra en el barracón 2 y busca unas alfombras "sospechosamente" colocadas en la pared. Detrás de ellas encontrarás un túnel secreto que lleva al mencionado recinto. Para poder atravesarlo tendrás que escalar hasta un par de plataformas móviles, que te llevarán a lo largo del túnel. Aparecerás en un almacén situado en la esquina sudoeste del recinto.

PROBLEMAS CON EL DVD

HARDWARE

Actualizar Firmware

@ Tengo problemas con mi DVD, un Pioneer DVD-ROM DVD-114, ya que me reproduce CDs sin ningún problema pero no me detecta los DVD-Vídeo y por tanto no puedo ver películas con WinDVD 2000. ¿Que puedo hacer?

Marc Mateu



Entra en la página http://www.pioneer.es/es/support_software.jsp?category=support/software y descarga la actualización de Firmware para tu modelo de lector DVD. Antes de hacer nada, lee atentamente las instrucciones para realizar el flash de la ROM, te aconsejamos que tengas un disquete de 3.5 a prueba de fallos por si las moscas... Nunca se sabe.

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 Estoy decidido a acabarme _ _ _ _ _ _ _, pero apenas puedo avanzar en la tercera misión...

2 «Need for Speed: Hot pursuit 2» _ _ _ _ _ _ _ _ _ mientras que «Total Immersion Racing» debuta...

3 No estoy de acuerdo con vuestra apreciación en el análisis de _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ .

4 Vuestro juego favorito del mes pasado ha sido _ _ _ _ _ _ la superepopeya espacial en tres dimensiones.

Carrusel deportivo



A. Barkley

¿Inmensa minoría?

Este mes os quiero proponer un reto sólo apto para auténticos seguidores del deporte virtual. Se trata de impulsar el número de usuarios de simuladores tan fantásticos como «NHL 2003» y «Madden NFL 2003», lastrados por el escaso seguimiento del hockey hielo y el fútbol americano en nuestro país. De verdad que merece la pena atreverse con ellos, porque las reglas básicas son fáciles de aprender y ponerse a jugar sin hacer el ridículo es cuestión de minutos. Yo ya estaba enganchado a estos espectaculares deportes gracias a las retransmisiones de Sportmanía, pero es gracias a estas series de EA Sports que empiezo a ser un experto. ¿Os atrevéis?

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkimrar, Schmendrick, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la relación de los ganadores de varios concursos propuestos en números pasados de Micromanía.

JUEGO HIGHLAND WARRIORS (PC)

Mónica Martínez Martín	Albacete
David López González	Albacete
Juan A. Torres Malla	Baleares
Martín López González	Barcelona
Jorge Arevalo Seijeda	Barcelona
Ricardo Cobos Sierra	Barcelona
David Llado Jiménez	Barcelona
Alejandro Morena Graupeda	Barcelona
Gustavo Alvarez Martín	Córdoba
Mª Luz Gómez Ruiz	Madrid
Fco. Javier Espinosa De los Monteros	Madrid
Carlos G. Fernández Clu	Málaga
Honorio Navarro Hellín	Murcia
Manuel Gómez Vázquez	Pontevedra
Jose L. Iglesias Rodríguez	Pontevedra
Jacobo Fernández Serrano	Toledo
Luis Pérez Pérez	Valencia
Gustavo García Carreras	Valencia
Luis Cuatero Ondiviela	Zaragoza
Victor J. García Muñoz	Zaragoza

JUEGO MEDIEVAL (PC)

Jose M. Muro Semeo	Alava
Juan J. Tur Escales	Alicante
Fco. Emilio Vega Vicente	Asturias
Felisa López Valverde	Barcelona
Tomás Romero Sánchez	Barcelona
Ignacio López Fernández	Barcelona
Gonzalo Martínez Andrés	Cáceres
Jose E. Espino Marrero	Canarias
Raúl Guillén Flores	Ciudad Real
Fco. Javier Muñoz Urbano	Córdoba
Jose Mª González Graña	Granada
Iñaki Arconada Yusta	Madrid
Rodrigo Seco Manglano	Madrid
Jose A. García Del Valle	Madrid
Ismael Reyes Bugarín	Pontevedra
Alfredo Cumbraos Cardobo	Pontevedra
Cristobal Jiménez Aballe	Tarragona
Fresolina García Perrut	Toledo
Jose D. Bolón Campos	Valencia
Gustavo García Carreras	Valencia

AURICULARES DIGITALES

Jose A. Mora Martínez	Albacete
Antonio Bueno Perán	Barcelona
Fco. Antonio Sánchez Millán	Cáceres
Francisco Díaz Herrera	Gerona
Miguel Vaca Fuentes	Jaén
Antonio Hernández Salas	Madrid
Oscar Guindano Planillo	Navarra
Diana Domínguez Domínguez	Pontevedra
Raúl Jiménez Cembellín	Salamanca
Juan Fco. Gómez Descals	Valencia

JUEGO TOTAL IMMERSION (PC)

Ana Vega Rodríguez	A Coruña
Juanjo Camuñas López	Alicante
Manuel Iglesias Camiña	Alicante
Juan J. Tur Escales	Alicante
Lucía López García	Almería
Ricardo Cobos Sierra	Barcelona
Jordi Hernández Hernández	Barcelona
Alberto Fanco Trujillo	Barcelona
Francisco Marager Martínez	Barcelona
Antonio García Lozano	Cádiz
Jordi Culme Mato	Gerona
Aurelio Sánchez Monbelo	Guadalajara
Joaquín Fanlo Ruíz	Huesca
Cristina Marino Del Pozo	Jaén
Julio Martínez Janfen	Madrid
Rodrigo Seco Manglano	Madrid
Noé Fernández Labrador	Madrid
Manuel Gómez Vázquez	Pontevedra
Tomás Gutiérrez Fernández	Toledo
Antonio Fernández Pino	Toledo
Gustavo García Carreras	Valencia
Luis Pérez Pérez	Valencia
Juan I. Fernández Fernández	Vizcaya
Víctor J. García Muñoz	Zaragoza
Luis Cuartero Ondiviela	Zaragoza

CAMARAS DIGITALES

Miguel Gil De Barroeta	La Couña
Amanda Justo Castañondo	Madrid
Manuel Gavilán García	Madrid
Raúl Rodríguez Lamas	Orense
Nicolás Auditores Brichete	Toledo

JUEGO UNREAL TOURNAMENT

Alejandro Rexach Marqués	Barcelona
Mariano Sánchez Rodríguez	Madrid
Rafael De Las Heras Benito	Madrid
Jose L. Godas Gago	Madrid
Jose Antonio Santamarina	Orense

RATONES INALAMBRICOS

Juan A. Rodríguez Reyes	Barcelona
Alberto Frenco Trujillo	Barcelona
Enrique Fernández Villalón	Cádiz
Juan P. Pérez Cifuentes	Gerona
Jose L. Pérez Rivera	Madrid
Laura Sarmiento Domínguez	Madrid
Sebastián Gilart Pascual	Tarragona
Luis Pérez Pérez	Valencia
Juan C. Lois Galvez	Valencia
Juan I. Fernández Fernández	Vizcaya

TECLADOS INALAMBRICOS

Jose M. López Conde	Barcelona
Alejandro Soler Díaz	Castellón
Marc Ezkuioga Condom	Gerona
Nicolás Arellano Ygollo	Jaén
Rodrigo Seco Manglano	Madrid
Alberto López Serrano	Madrid
Teresa Sánchez Campos	Madrid
Antonio Caros Palazón Trigueros	Murcia
Mª Lourdes Pinto Valdés	Orense
Javier Mena Corrochano	Toledo

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 96

1.D. Robert Horry. **2.B.** Ford Focus WRC. **3.C.** Proyectil mágico. **4.** 1.A, 2.B, 3.A. **5.** 1 (los aficionados), 2 (Nascar Racing 2003), 3 (los nuevos juegos de El Señor de los Anillos para GameCube), 4 ("Syberia").

cupón de participación

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre _ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos _
Edad _ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 97

Computer Hoy Juegos

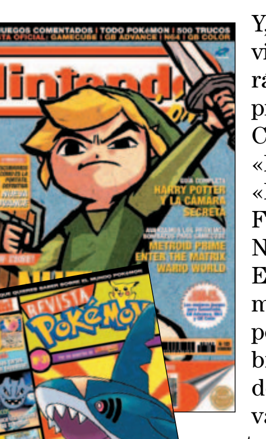
Hazte portador del Anillo Maldito



Bond, James Bond, protagoniza el primer juego del agente secreto basado en un argumento ajeno al mundo del cine. El resultado se llama «James Bond 007: Nightfire», un título de acción que parece haber alcanzado cotas muy elevadas de diversión. En Computer Hoy Juegos tampoco se olvidan de «Harry Potter», la espectacular Segunda Guerra Mundial de «Medal of Honor: Allied Assault. Spearhead», los milagros de «Age of Mythology», las hazañas de «Robin Hood» o las persecuciones de «NFS: Hot Pursuit 2». Siete cascos con micrófonos son comparados en su laboratorio, podrás leer las últimas noticias, los mejores trucos y, de regalo, un juego completo original de estrategia: «Stealth Combat».

Nintendo Acción

Todo sobre el nuevo Zelda de GameCube



Este mes con Nintendo Acción empápate del nuevo Zelda en un reportaje que te va alucinar. El juego más esperado del año acaba de salir en Japón, y en la revista descubrirás todos sus secretos y detalles. Y además, un reportaje de la última gran aventura de terror para CUBE, «Resident Evil Zero». Si estás preparado para enfrentarte a los zombies, aquí te esperan todos. Y, por supuesto, previews a tope. Así serán los éxitos que pronto arrasarán en CUBE: «Rayman 3», «Mortal Kombat», «Metroid Prime»... Flipa con ellos en Nintendo Acción.
En la revista Pokémon la guinda la pone un especial sobre los «Pokémon» de Game Boy Advance, en el que te cuentan las primeras horas de juego en este sensacional título. No te lo puedes perder.

Play2Manía

Los mejores juegos de lucha y muchas cosas más



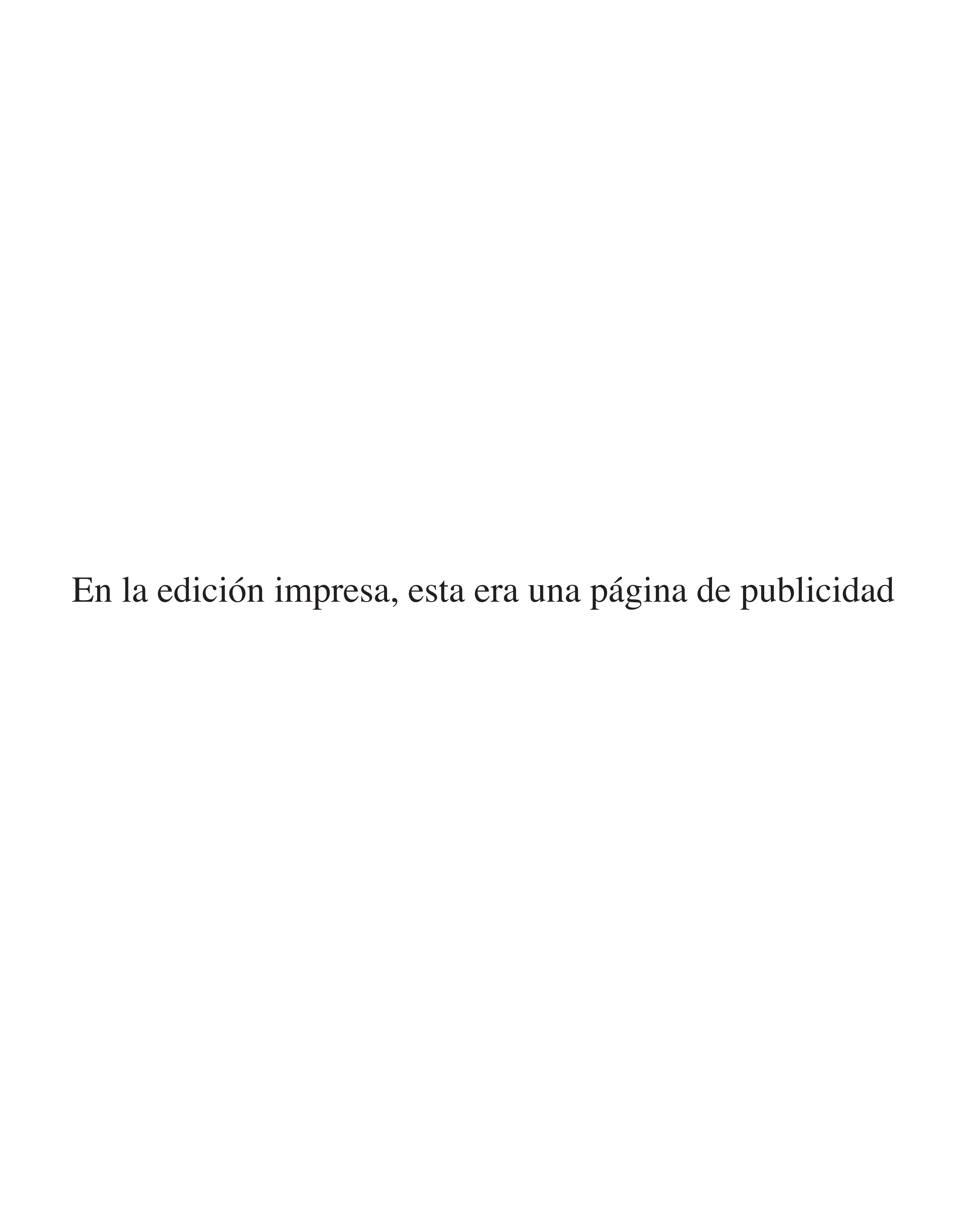
Este mes, en Play2Manía, descubre los mejores plataformas para PS2; todas las características y virtudes de un género que te hará vivir divertidas y originales aventuras. Además, no te pierdas la solución completa del genial «Vice City», en una guía muy muy especial que podrás guardar en la caja del juego. Y, de regalo, un espectacular Calendario para el año 2003 con las mejores imágenes de nuestra Lara Croft en «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad».

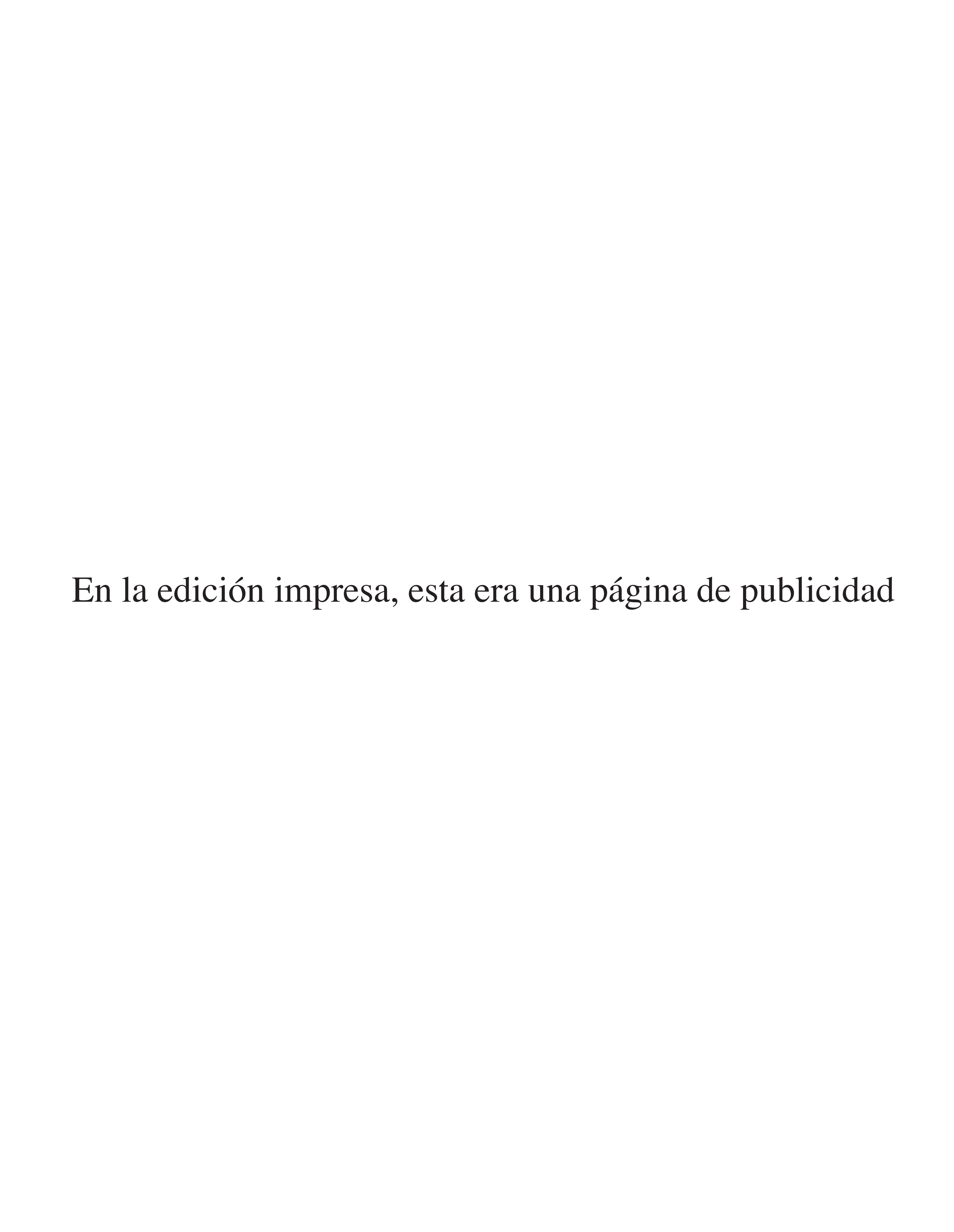
Hobby Consolas

¡Vuelve Lara Croft!

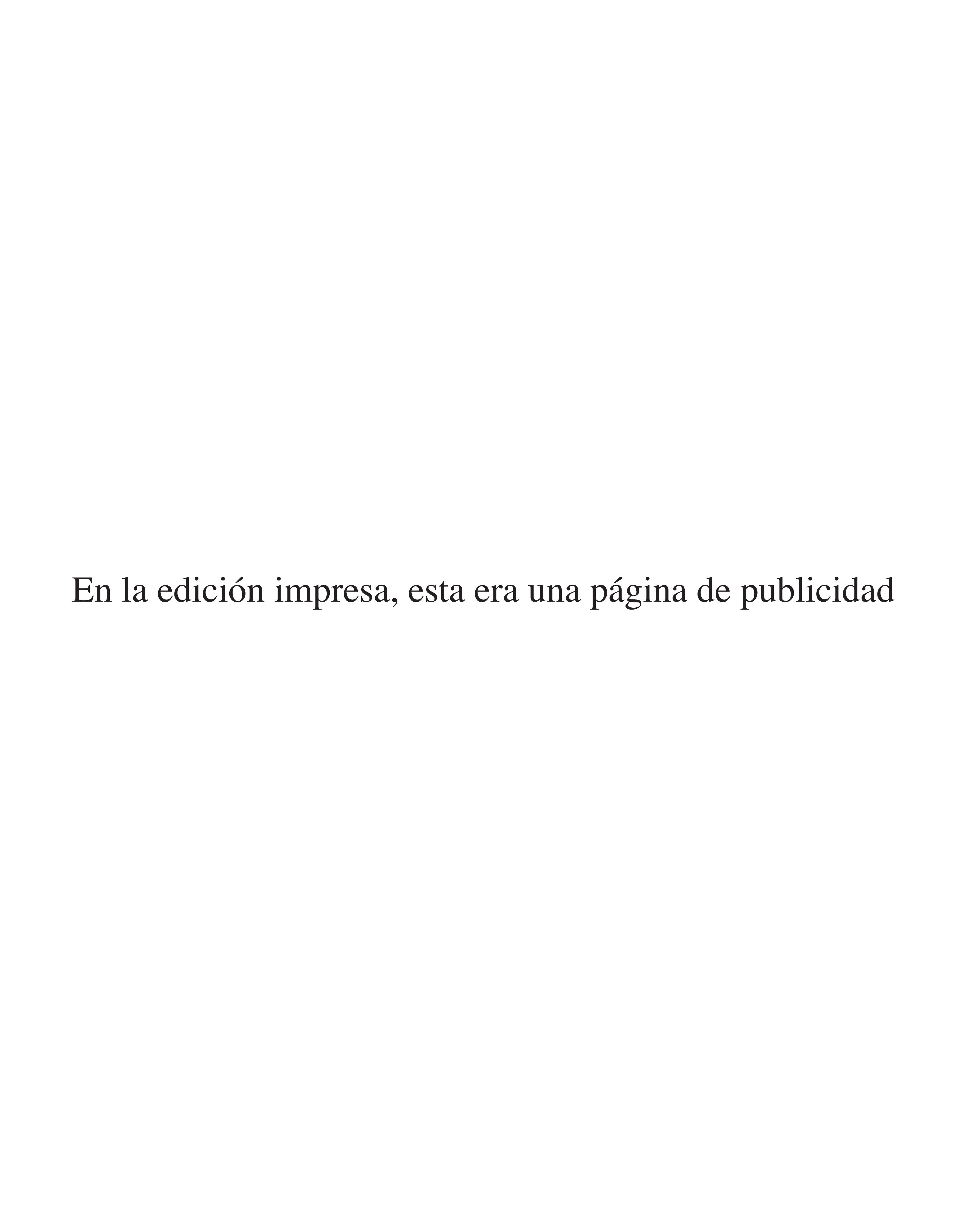


En el preestreno más esperado el número 137 de Hobby Consolas te brinda la oportunidad de saber cómo será «Tomb Raider: El ángel de la oscuridad», la nueva aventura de Lara Croft para PS2. Además, el bombazo del año: El nuevo juego de Zelda para GameCube ya ha salido en Japón, y en Hobby Consolas no han esperado ni un momento para traérselo y preparar un extenso reportaje en el que te cuentan cómo ha sido su primer contacto con él. En la sección de novedades destaca «Mortal Kombat Deadly Alliance», el retorno de una saga de lucha mítica a todas las consolas. Además, no te pierdas el análisis más completo de «Metal Gear Solid Substance» (PS2 y Xbox). Por último, un espectacular recopilatorio te ofrece los mejores trucos para los juegos más vendidos de estas Navidades.
Y todo por sólo 2,95 euros. ¡No te lo puedes perder!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.



La luz de tu escritorio

Si además de la máxima funcionalidad de un ratón óptico con botón de scroll quieres darle un toque de originalidad a tu escritorio, este modelo de Creative incorpora una luz interior azulada que realza su atractivo diseño.

Creative Mouse Lite

▶Precio: **29,90 euros** *(4.975 ptas)*
▶Más información: **Creative**
▶**http://es.europe.creative.com**

Todo bajo control

Se trata de un completo gamepad que dispone de dos palancas analógicas ideales para acceder al control "FreeStyle" de los simuladores deportivos de EA Sports, sin olvidar los ocho botones programables.

Saitek P880 Dual Analog Gamepad

▶Precio: **35,95 euros** *(5.982 ptas)*
▶Más información: **Corporate PC (93 280 56 66)**
▶**www.corporate-pc.com**



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

▶Procesador: **Intel Pentium 4 3.06 GHz (HT)**
▶Placa base: **Gigabyte GA-8INXP**
▶RAM: **Dos módulos de 512 MB DDR**
▶Lector DVD: **Aopen DVD1648**
▶Grabadora: **Pioneer DVR-A05**
▶Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas)**
▶Tarjeta gráfica: **Hercules 3DProphet 9700 Pro**
▶Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 Platinum**
▶Altavoces: **Creative SoundWorks**
▶Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
▶Tarjeta de red: **Aopen AON 325 200 Mbps**
▶HD: **Western Digital Caviar 7200 RPM 200 GB**
▶Ratón: **Logitech MX700 Optical Mouse**
▶Teclado: **Logitech Cordless Desktop**
▶Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel**

Huracán acústico

Con una potencia real de 120W, este conjunto de cinco altavoces satélite y subwoofer de Woxter está preparado para conectarse a la salida digital de la tarjeta de sonido para descodificar Dolby Digital 5.1 con una calidad de sonido digna de sistemas de alta fidelidad.

Woxter Super Cinema Digital SC8500

▶Precio: **225 euros** *(37.437 ptas)*
▶Más información: **Plus Multimedia**
▶**www.plusmultimedia.com**





Fotografía digital para todos

La relación calidad/precio de esta cámara digital USB es casi imbatible y tiene las prestaciones necesarias para la fotografía doméstica (resolución de 1280x1024, formato para revelado en 15x10), y una memoria de 16 MB.

Woxter Maxi-View DC-100

▶Precio: **112 euros** *(18.635 ptas)*

▶Más información: **Plus Multimedia**

▶**www.plusmultimedia.com**

Cien por cien Sonido envolvente

Estamos ante el buque insignia de la nueva gama de tarjetas de sonido Aureon de Terratec, capaz de procesar 8 canales de sonido para reproducir un entorno acústico con una localización espacial sin precedentes, gracias a la tecnología 4GSound, compatible con DirectSound3D, EAX y Aureal A3D. La calidad de sonido es extraordinaria (24bit/192kHz, 100 db SnR) y cuenta con soporte DTS y Dolby Digital AC3.

Terratec Aureon 7.1 Space

▶Precio: **189,95 euros** *(31.605 ptas)*

▶Más información: **Terratec (93 861 47 00)**

▶**www.terratec.net**





Muévete en 3D

Un avanzado dispositivo de control que nos ofrece un trackball de última generación, para que podamos movernos a velocidades de vértigo en los juegos de acción de perspectiva subjetiva, y la ayuda adicional de dos ruedas y tres botones.

Trust AMI Track Dual Scroll

▶Precio: **24 euros** *(3.994 ptas)*

▶Más información: **Trust**

▶**www.trust.com**

La mano que mece la cuna…

Por el momento sólo se puede adquirir por Internet, pero merece la pena destacar este nuevo invento, con el que se puede controlar toda la acción con el movimiento natural de la mano, pues dispone de sensores para cada dedo. «Black&White» y «Hitman 2» ya disponen de un parche para que podamos disfrutar de esta insólita experiencia de control.

P5 Glove

▶Precio: **130 euros** *(21.630 ptas)*

▶Más información: **Essential Reality**

▶**www.essentialreality.com/p5_glove.asp**



Novedades

Micromanía recomienda

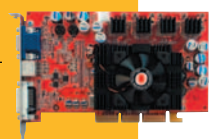
Si estás decidido a tener **un PC creado por y para el software de entretenimiento**, la plataforma Athlon XP tiene en el chipset nVidia nForce2 a su mejor aliado, y la placa base Epox 8RDA+ es, sin duda, una estupenda opción para que la sinergia entre procesador y placa esté optimizada al cien por cien. A destacar el soporte de FSB a 333 MHz para los nuevos Athlon XP 2700+ y 2800+, los dos canales de memoria DDR de hasta 400 MHz, el puerto AGP8X, dos puertos FireWire y controladora UltraATA/133. Asimismo, integra un procesador de audio de 5.1 canales y dispone de funciones avanzadas para optimizar el rendimiento.



Cuando queráis echar unas **partidas multijugador en el mismo ordenador** lo más justo es que los jugadores cuenten con el mismo modelo de gamepad para evitar suspicacias y quejas de “perdedor”. Por eso Genius nos propone este interesante pack de dos gamepads inalámbricos, el MaxFire Libre Wireless G-12 Twin. Cada gamepad dispone de doce botones programables y un D-Pad de alta precisión. Los controladores para Windows 98/XP y la conexión de la estación emisora/receptora vía USB aseguran un perfecto funcionamiento, prescindiendo del cable. Su precio es de 52 euros (unas 8.652 ptas).



A nadie se le escapa que **los juegos de última generación** exigen tarjetas gráficas cada vez más rápidas, y desde luego los 350 MHz del procesador gráfico que integra la Argos ATI 9500 Gold, junto a los 606 MHz de la interfaz de memoria de 128 Mb DDR, aseguran que este modelo de EK Computer puede renderizar a la máxima resolución cualquier entorno tridimensional que se le ponga por delante. Soporta AGP8X y los últimos controladores de ATI aseguran su compatibilidad con la API Direct 3D de DirectX9, ya disponibles en la web de Microsoft. Tiene un precio recomendado de 192 euros (unas 31.946 ptas).



Para los usuarios que ya disponen de un pack de altavoces para sonido multicanal y **tienen el problema de que su tarjeta de sonido no decodifica Dolby Digital**, puede ser una buena idea optar por el módulo externo Woxter WDD-1000, que decodifica Dolby Digital y DTS y dispone de entradas digitales ópticas y coaxiales para una óptima conexión con la tarjeta de sonido de vuestro ordenador personal. Tiene, además, mando a distancia y una completa configuración del volumen de cada canal para que ajustéis los parámetros de sonido a vuestro gusto. Su precio es de 86 euros (14.309 ptas).



Estrenos DVD

LA COSA MÁS DULCE



Cameron Díaz, mal que le pese a la mayoría de los críticos cinematográficos, sigue siendo un excelente reclamo, por más que (todo hay que reconocerlo), buena parte de su filmografía no esté a la altura de alguien que ya se puede considerar como un icono de la cultura juvenil de los últimos años. Ella es (aunque comparta reparto con Christina Applegate, Georgia Engel o Jason Bateman) el principal argumento de "La cosa más dulce", una comedia donde unas amigas buscan desesperadamente el hombre ideal, el príncipe azul que anime sus vidas.
La versión en DVD de esta película de risa fácil ofrece acceso directo a escenas, filmografía y comentarios de los principales protagonistas, unos cuantos documentales ("Ha nacido una leyenda: un día en la vida de Nancy M. Pimental", "Políticamente incorrecto"), el trailer del cine, storyboard y demás elementos habituales del formato.

LAS TRES CARAS DEL CRIMEN



Drama y thriller caminan cogiditos de la mano en "Las tres caras del crimen", una película ya disponible en versión DVD, dirigida por Robert Moresco, e interpretada en sus principales papeles por Connie Britton, Jim Breuer, Larry Day, Leo Rossi, Mike Paterson, Mike Tsar y Nathalie Girard. Ambientada en Nueva York, en los tiempos en que la Décima Avenida era conocida como la "cocina del infierno", habla de sueños rotos, amistades y mentiras.
Es la historia de unos chavales que no se meten en líos hasta que uno de ellos es asesinado. La búsqueda del autor del crimen cambia sus vidas, sus códigos de comportamiento, sus fidelidades y sus convicciones.

AMERICAN OUTLAWS



¿Queda alguien en el mundo todavía que no haya visto una película protagonizada por Jesse James o por los agentes de la compañía Pinkerton? Pues aunque la respuesta sea negativa, los guionistas de Hollywood siguen sacando jugo al asunto. En el caso de "American Outlaws", el punto de vista del director Les Mayfield se fija en unos jóvenes granjeros que se convierten en "fueras de la ley" cuando, al volver a su pueblo tras la Guerra de Secesión americana, se enfrentan a la compañía de ferrocarriles que ha ocupado sus tierras. Quien adquiera la versión en DVD de esta película del Oeste tendrá acceso a escenas suprimidas y de detrás de las cámaras, al ya tópico cómo se hizo o a documentales que encantarán a los seguidores del western.

Estudio de imagen digital

Fácil de instalar y de utilizar, este moderno dispositivo de visualización y grabación digital integra hardware de última generación para comprimir MPEG-2 en tiempo real. Dispone de entradas para fuentes externas (vídeo, DVD) y de un potente software de control para la función de TV.

Pinnacle PCTV Deluxe

▶Precio: **249 euros** *(41.430 ptas)*

▶Más información: **Pinnacle (91 395 63 72)**

▶**http://www.pinnaclesys.com**



Sonido estremecedor

Equipada con el avanzado procesador de sonido Crystal CS4624, esta aceleradora de sonido 3D ofrece a un precio muy atractivo las máximas prestaciones actuales, como decodificación Dolby Digital EX, y dispone de tres puertos Firewire 1394.

Hercules Digifire 7.1

▶Precio: **79,90 euros** *(13.294 ptas)*

▶Más información: **Hercules**

▶**http://europe.hercules.com/**

Corazón del siglo XXI

Los nuevos procesadores AMD Athlon XP 2700+ y 2800+ aumentan la velocidad del bus frontal (FSB) hasta los 333 MHz, lo que supone un notable incremento de prestaciones con respecto al resto de procesadores de esta familia.

AMD Athlon XP 2700+ y 2800+

▶Precio: **A partir de 180 euros** *(29.950 ptas)*

▶Más información: **AMD**

▶**www.amd.com**



Recupera tus CD's

Revolucionario sistema que permite reparar la mayoría de CD's y DVD's. Sus ruedas abrasivas actúan sobre la capa, reparando los desperfectos responsables de los errores de lectura. Está científicamente probado que es capaz de recuperar el 80 por ciento de los discos compactos.

Skip Doctor

▶Precio: **Sin confirmar.**

▶Más información: **Digital Innovations**

▶**http://www.corporate-pc.com**



Combinación ganadora

Para que no se os resista ningún juego deportivo, ni los simuladores de vuelo no hay nada mejor que esta combinación de gamepad y palanca de vuelo, que dispone de tensión ajustable de los muelles y de un acelerador. Ambos se conectan vía USB.

Saitek ST550U

▶Precio: **35,95 euros** *(5.981 ptas)*

▶Más información: **Corporate PC (93 280 56 66)**

▶**www.corporate-pc.com**



Acelera tus mundos virtuales

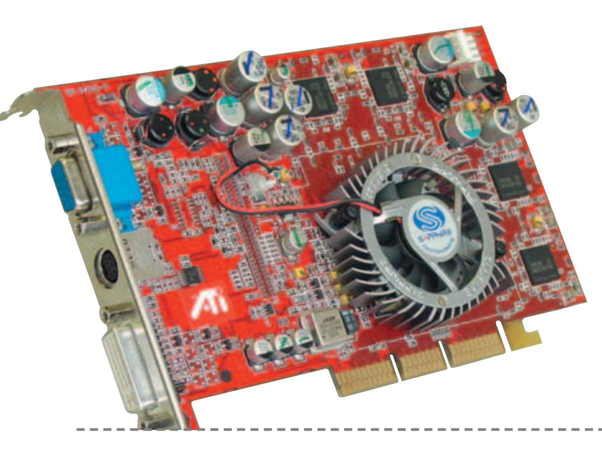
Cada vez hay más fabricantes en el competido segmento de las tarjetas gráficas, y en esta ocasión Sapphire nos presenta su máximo exponente del procesador gráfico Radeon 9700 Pro, con una velocidad de 300 MHz y 128 Mb de memoria DDR. Soporta AGP8X y DirectX9.

Sapphire Atlantis Radeon 9700 Pro

▶Precio: **Sin confirmar.**

▶Más información: **Homework (96 567 50 10)**

▶**http://www.sapphiretech.com**



Muévete a tus anchas

Un ratón óptico diseñado con una ergonomía perfecta para diestros y zurdos indistintamente que tiene la peculiaridad de avisar de los correos entrantes con la iluminación de la luz interna. Se conecta vía USB.

Saitek OM1

▶Precio: **30 euros** *(4.991 ptas)*

▶Más información: **Corporate PC (93 280 56 66)**

▶**www.corporate-pc.com**



Sonido íntimo con pegada

Estos auriculares destacan por llevan un amplificador incorporado que se alimenta vía USB. Gracias a esta potencia extra y al circuito de amplificación de graves, el sonido es realmente espectacular. El dispositivo se controla fácilmente mediante el mando de volumen y graves integrado en el cable.

Auriculares Trust 630 Bass

▶Precio: **20 euros** *(3.327 ptas)*

▶Más información: **Trust**

▶**www.trust.com**

Panorama musical

EL CANTO DEL LOCO EN DIRECTO



El 22 de noviembre de 2002, en la sala Caracol de Madrid, El Canto del Loco ofrecía el último concierto de la gira propiciada por "A Contracorriente", el segundo álbum de la banda. Después de aquel concierto madrileño, El Canto del Loco se retiró del mundanal ruido para preparar su tercer disco de estudio, y mientras tanto, para solaz regocijo de los fans que no puedan aguardar la espera, aparece "En Directo", una grabación del citado final de gira. Y como complemento, y regalo antipiratería, un DVD de regalo.

SR. CHINARRO COBRE CUANDO ANTES



Es el título genérico del sexto álbum de Sr. Chinarro, la banda liderada por Antonio Luque. Seguro que los primeros seguidores de la formación andaluza lo agradecerán, porque este trabajo es también una especie de vuelta a los orígenes y a un pop de corte más clásico, sin experimentos sonoros. Integrado por diez canciones, "Cobre cuanto antes" es un disco donde se mezcla el surrealismo y las crónicas de costumbres, el anglicismo hortera y el folclore andaluz, la tradición y la modernidad.

THE ZINEDINES DIGGIN EVERYTHING



Los sonidos del pop de los sesenta siguen dando para mucho; por ejemplo, para las siete canciones que incluye "Diggin' Everything", el álbum más reciente de The Zinedines. La sombra de The Beatles sigue siendo muy alargada o, por lo menos, lo suficientemente alargada para dejar su huella en las composiciones de esta banda originaria de las Baleares. Pero no todo en "Diggin' Everything" es melodía cristalina y añoranza de los psicodélicos sesenta, en el disco, además, hay lugar para sonidos y arreglos menos habituales, como los del sitar sin ir más lejos.

VIOLADORES DEL VERSO TÚ ERES ALGUIEN/BOMBO CLAP



CD Audio y DVD conforman la más reciente entrega de Violadores del Verso, "Tú eres alguien/Bombo Clap". Imágenes y grabación en directo con la intención de demostrar que las actuaciones en vivo de esta formación zaragozana aúnan intensidad, marcha, emoción y energía a partes iguales. Hip hop para no dejar a nadie indiferente, para que ningún pie se quede estático ante lo apabullante de su propuesta sonora y verbal. Con la excepción de un par de temas nuevos, esta producción de Violadores del Verso es una especie de repaso a su carrera musical, una colección de sus más conocidas composiciones. Es una panorámica de una forma de entender el rap donde abunda la denuncia social, pero donde también hay un hueco para las partes más líricas y tiernas.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.
Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en nuestros CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Una misión individual

La cruda realidad de la guerra que se vivió en Somalia llega a las pantallas de nuestros ordenadores compatibles, de la mano de Novalogic. El ejercito americano, con los soldados Delta Force a la cabeza, entra en Somalia para acabar con el terrorismo (o al menos eso dicen), sin embargo, no se les recibirá con las manos abiertas, ni mucho menos. En la demo individual que os proponemos en el CD tendréis que entrar en la ciudad, plagada de enemigos dispuestos a eliminar a nuestros comandos, para rescatar a los miembros de los Black Hawks que han sido derribados. Comenzaréis con un ataque por aire apostados en los laterales de los helicópteros, para posteriormente iniciar la ofensiva por tierra. Un consejo: Durante la fase del ataque aéreo habréis de tener cuidado con los lanzamisiles que tienen las tropas hostiles de los somalíes y que no dudarán en usar contra vosotros. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Novalogic**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **28/03/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **124 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **192 MB**
- HD: **211 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparar**
- Espacio: **Saltar**

AGE OF MYTHOLOGY

Dos escenarios, campaña y tutorial

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Ensemble Studios**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **337 MB**

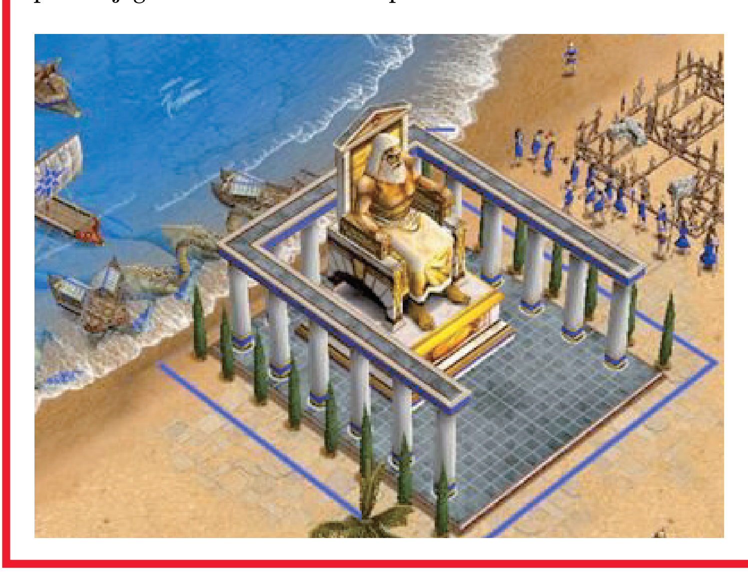
LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **542 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D, 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**

CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles**





La calidad de este juego, ambientado en el universo mitológico de griegos, egipcios y nórdicos, está fuera de toda duda, pero podrás comprobarla por ti mismo con esta demo que os proponemos y que se encuentra totalmente en castellano. La demo permite jugar dos escenarios en el que nuestra deidad será Zeus. Además de las dos misiones, podréis jugar los inicios de una campaña o de un tutorial. **Disco 1**



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromania.es.

DEMO DEL MES Micromanía DEMO DEL MES

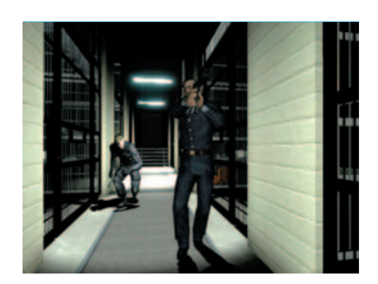
SPLINTER CELL

Una misión individual

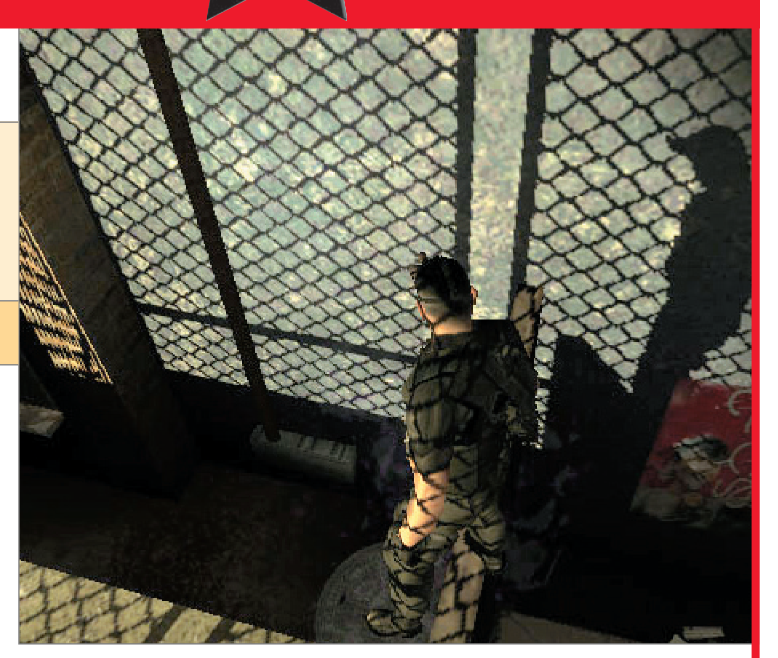
FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Red Storm**
▶Distribuidor: **Ubi Soft**
▶Lanzamiento: **15/02/2003**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **84 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 800 MHz**
▶RAM: **256 MB** ▶HD: **116 MB** ▶Tarjeta gráfica: **32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit y compatible con DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶E: **Apuntar**







Los chicos de Red Storm parecen haberse puesto las pilas, porque en un corto espacio de tiempo, nos deleitan con dos juegos, ambos de calidad indudable. En este caso, en lugar del mando de un comando de élite, la acción nos pone en la piel de Sam Fisher, un agente especial de la Agencia de Seguridad Nacional estadounidense que se ve envuelto en toda una trama a lo largo de las múltiples misiones que incluye el juego. Por el momento, y a la espera de la versión definitiva, no tenemos más remedio que conformarnos con esta demo individual que incluye una de las misiones del juego. En esta misión habremos de ir recorriendo el interior de unas instalaciones hasta encontrar a uno de los agentes que allí trabajan. En este juego, el sigilo será nuestra principal baza para evitar que salte la alarma. **Disco 2**

Especiales







Age of Mytologhy
Fan Site Kit

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia** ▶Compañía: **Ensemble Studios** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Lanzamiento: **11/2002** ▶Idioma: **Inglés**

El éxito que ha supuesto «Age of Mythology» no ha pasado desapercibida ni para los programadores ni para Microsoft, quien viendo la aceptación de este título, ha decidido poner al alcance de los usuarios el Fan Site Kit del juego para que cada uno pueda lanzarse a realizar una web sobre él. **Disco 2**

Battlefield 1942
Nuevo mapa multijugador

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción** ▶Compañía: **Digital Illusions** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Lanzamiento: **5/10/2002** ▶Idioma: **Inglés**

Este nuevo mapa, llamado Mar Coralino desarrolla toda la acción dentro del océano Pacífico y podrán jugar de manera simultánea hasta 24 jugadores. En el CD encontraréis dos archivos, uno para máquinas cliente y otro para instalar en servidores, donde podréis marcar vosotros mismos las reglas. **Disco 2**

Haegemonia: Legions of Iron
Nuevo mapa multijugador

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia** ▶Compañía: **Digital Reality** ▶Distribuidor: **Cryo Interactive** ▶Lanzamiento: **15/11/2002** ▶Idioma: **Inglés**

El modo multijugador de «Haegemonia» tiene ahora disponible un nuevo mapa en el que además se podrá controlar una flota mucho más amplia que la que hasta ahora era posible. Una buena noticia para todos los aficionados a este sensacional juego. **Disco 2**

VIETCONG

Demo multijugador

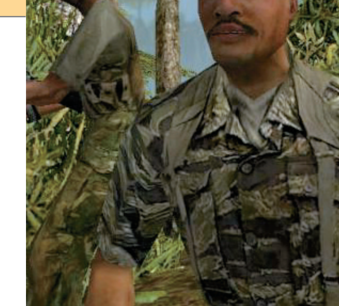
FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Illusion Softworks**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Lanzamiento: **15/02/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **73 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **76 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit compatible con DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparar** ▶Espacio: **Saltar**







La guerra del Vietnam supuso quizá la mayor derrota del ejército norteamericano en la historia del siglo XX. Ahora tú tienes la oportunidad de luchar escogiendo cualquiera de los dos bandos a través de esta demo multijugador con la que podrás conectarte a los cientos de servidores que están disponibles en la red para este juego. Dentro de la jungla que forma el paisaje de Vietnam tendrás que ingeniártelas para tener los ojos puestos en todas partes a la vez, pues el más mínimo descuido puede suponer tu eliminación. Ya sabes el infierno en que puede convertirse la guerra en plena jungla. Escoge el tipo de soldado que quieres ser, el bando (americano o vietnamita), y el arma adecuada para el combate y lánzate a la aventura de vivir la guerra de Vietnam, que últimamente parece volver a estar de moda, a juzgar por el enorme número de títulos que salen últimamente ambientados en ella. **Disco 1**

GUN METAL

Una misión individual

En este juego adoptaremos la forma de un robot de unos 10 metros de altura, capaz de transformarse en diferentes vehículos con los que tendremos que ir cumpliendo los objetivos que se nos marquen a lo largo de las misiones. La demo nos sitúa en el centro de un campo de batalla. Allí deberás destruir a todos los enemigos, para dirigirte al punto 2, dónde volverás a tener alguna que otra emoción. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Yeti Studios**
- Distribuidor: **Rage Software**
- Lanzamiento: **Por confirmar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **115 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **311 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit compatible con DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
▶Cursores: **Movimiento**
▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparar**

AQUANOX 2: REVELATION

Una misión bajo el agua

Seguro que más de uno recuerda «Aquanox», un título que nos sorprendió por su gran jugabilidad y a sus impresionantes gráficos. En la demo que os proponemos en el CD, os encontraréis bajo el agua, en un mundo submarino, en el que no faltan enemigos a los que tendréis que hacer frente, con vuestro arsenal y vuestra pericia a los mandos de la nave subacuática. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Massive Development**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Lanzamiento: **15/02/2003**
- Idioma de la demo: **Alemán**
- Espacio: **227 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 750 MHz**
- RAM: **256 MB**
- HD: **250 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
▶Botón izq.: **Disparo**

RALLISPORT CHALLENGE

Carrera en el pacífico

Ponerse a los mandos de un coche de rally que ha sido dos veces campeón del mundo, es un lujo al alcance de muy pocos. Pero «RalliSport Challenge» te propone eso y mucho más. En la demo del CD os pondréis a los mandos de un potente Subaru Impreza, al que tendréis que sacar el máximo rendimiento a lo largo de un tramo de uno de los circuitos. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Digital Illusions**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **27/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **216 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **229 MB**
- Tarjeta gráfica: **32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit DirectX 8.0a**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/frenar**
- Cursor izq./dcha.: **Izquierda/derecha**
- C: **Cambiar cámara**

Actualizaciones

Hearts of Iron
Actualización a la versión 1.02.
Este archivo contribuye a eliminar multitud de errores de programación encontrados en el juego, aunque entre otras muchas cosas incide sobre el modo multijugador del mismo.

Age of Mythology
Actualización a la versión 1.02.
Con este archivo se solucionan algunos errores que provocaban la utilización de algunos trucos durante el uso del zoom de la cámara. Además se ha corregido el cuelgue que se producía en el setup del juego, así como la comunicación por IP.

Empire Earth
Actualización a la versión 2.0.
Para poder instalar esta actualización será necesario tener, previamente instalada, la versión 1.0.4.0. Este parche instala un nuevo modo mejorado para el multijugador, con nuevas opciones.

Torero
Este archivo no modifica el número de versión del juego.
Gracias a esta actualización se consiguen solucionar los problemas detectados en el juego funcionando bajo una tarjeta gráfica provista de chipset nVidia.

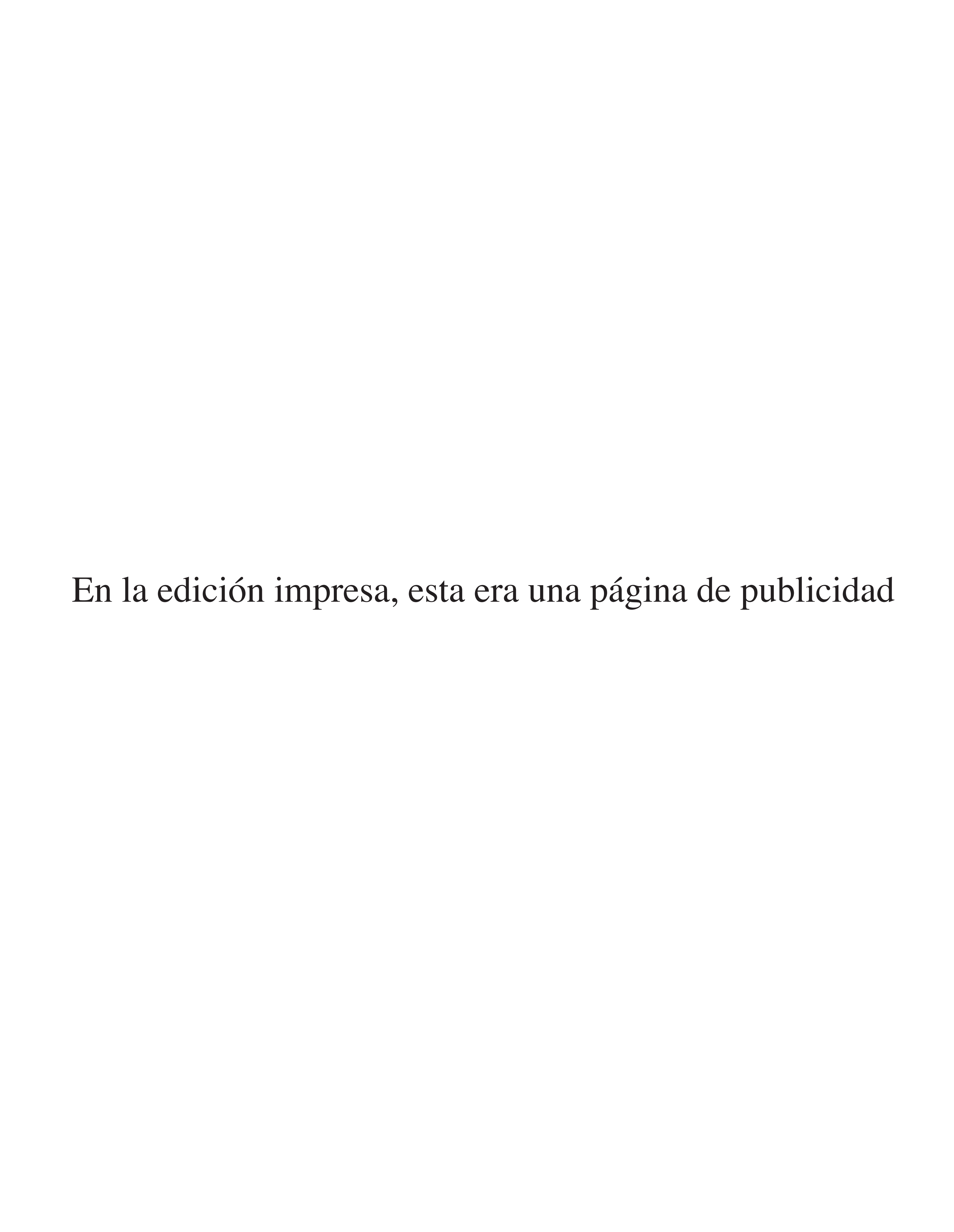
Delta Force: Land Warrior
Actualización a la versión 1.00.42.
Las mejoras de este archivo se centran fundamentalmente en el modo multijugador, en el que se han eliminado las posibilidades que algunos jugadores tenían para poner en marcha trucos, así mismo se ha remodelado el sistema de conexión mejorando la estabilidad de las comunicaciones servidor-cliente.

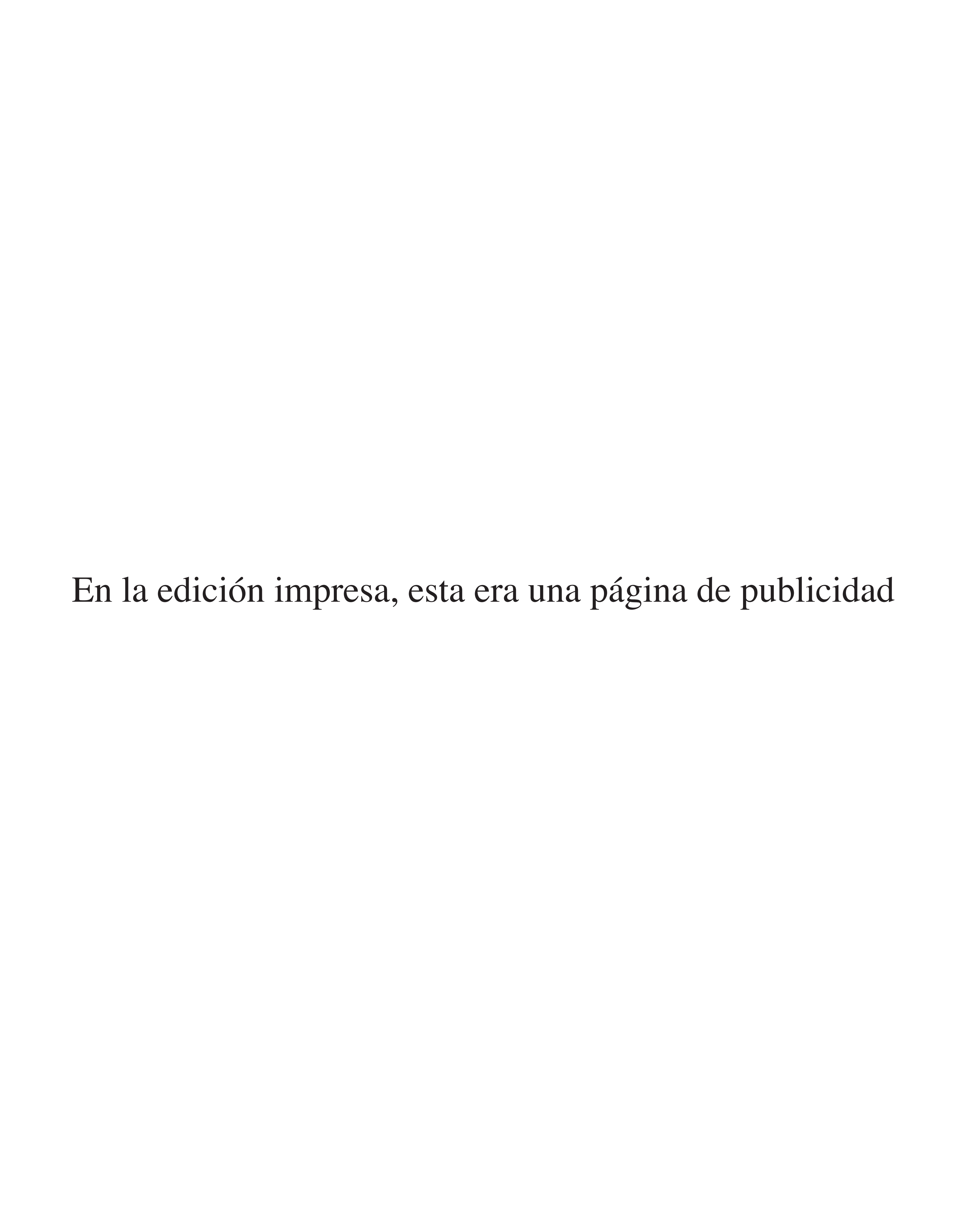
Total Immersion Racing
Este archivo no modifica el número de versión del juego.
Con él se han corregido algunos problemas de control de los coches durante el juego en modo dos jugadores, además de eliminar los mensajes si el ordenador tiene instalada la última versión de DirectX.

Team Factor
Actualización a la versión 1.25m.
Para poder instalar esta versión es necesario disponer de la versión 1.2 del juego así como de la 1.25, aunque no se han dado más explicaciones sobre las mejoras que realiza dicha actualización.

New World Order
Actualización a la versión 1.34.
Se han corregido multitud de fallos concernientes a la jugabilidad del título, como disparar al compañero, reducir el tiempo de espera en la conexión con servidores de Internet…Además se ha conseguido aumentar la velocidad de renderizado de modelos con lo que el juego está más optimizado.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad